AGB-AFZP-NEU5

GAME BOY ADVANCE™

F-ZERO™ MAXIMUM VELOCITY™

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES

Art.-Nr. 1520075 M · 10.01/Ing. [0501/EU5/AGB]

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Original Nintendo Seal of Quality

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

™

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precaution booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise, die diesem Produkt beiliegen, sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT: Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: Lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenten informatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

IMPORTANTE: Por favor, antes de usar la Game Boy Advance™, un cartucho o un accesorio, lee con atención el folleto de información al consumidor y de precauciones que se incluye con este producto. Este folleto contiene también información importante sobre la garantía y el servicio de atención al cliente.

VIKTIGT: Innan du använder din Game Boy Advance™, en ny spelkassett eller tillbehör bör du noga läsa igenom den medföljande konsumentinformationen. Broschyren innehåller också viktig information om telefonsupport.

VIGTIGT: Læs venligt det medfølgende hæfte Kundevejledning og Sikkerhedsregler, inden du tager din Game Boy Advance™, Game Pak, eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtige oplysninger om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu kuluttajatietoa ja varoituksia sisältävä opas ennen Game Boy Advancen™, Game Pak -moduulin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom den separate brosjyren Forbrukerinformasjon og forholdsregler som leveres sammen med dette produktet, før du tar Game Boy Advance™, Game Pak eller tilbehøret i bruk. Brosjyren omfatter også viktig informasjon om telefonhjelp.

Thank you for selecting the F-ZERO™: MAXIMUM VELOCITY™ Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu F-ZERO™: VITESSE MAXIMALE pour le système de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Por favor lee detenidamente este manual de instrucciones para disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Guarda este manual para futuras consultas.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnytelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO., LTD.
© 2001 NINTENDO.

CONTENTS / SOMMAIRE

English 4
Deutsch 24
Français 44
Nederlands 64
Español 84

CONTENTS

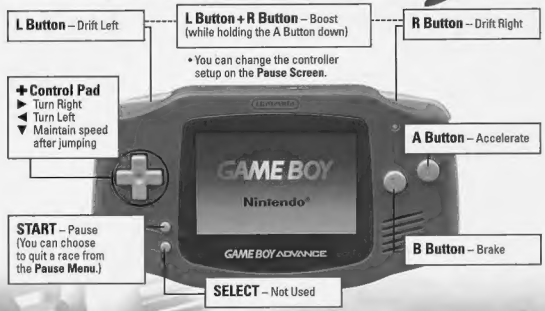
Welcome to F-Zero: Maximum Velocity..... 4
Controls..... 5
Starting the Game..... 6
Race Screen 9
Game Modes 11
Exchanging Rankings..... 17
Racing Advice 18
Pilots and their Machines 19
Courses..... 21
Playing Multi Game Pak play, Exchanging Ratings, 1 Game Pak play..... 22

WELCOME TO F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

Captain Falcon, Dr. Stewart... It's been a quarter of a century since they piloted their way to fame as F-Zero racers, and as time has passed, their days of glory have faded into something resembling legend. The extreme danger involved in F-Zero has caused some to call for an end to these races, but now a new generation of pilots has emerged and is looking to continue writing the sport's history. It is a timeless quest for victory, fame and fortune.

Mankind had settled into a period of relative calm following its great leap into space. Among those recovering from the initial space race frenzy were the powerful merchants of the day. They had learned through experience that, while the far reaches of space offered incredible trading opportunities, the enormous distances also opened them up to the ravages of piracy. They realised that they couldn't afford the cost of being constantly robbed, so they settled into simply regulating and defending their existing territories. Their conservative business practices put a lot of high-priced space pilots out of work, and so there came a rise in the number of daring men and women looking to get rich quick in the only way left to them... as F-Zero pilots.

CONTROLS



About Boost

There are three 'S' icons in the lower-right portion of the game screen. At the beginning of each race, they are white. One 'S' will turn green after you finish the first lap of a race. A green 'S' equals one Boost. To use a boost, hold the A Button down and then press the L and R Buttons simultaneously. You can have up to three Boosts stored at a time – one for each 'S' icon.

'S' Icons

About Jumps

You will jump when you pass over a Jump Plate on a course. If you press ▼ on the ✚ Control Pad as you land, you will not take damage.

Jump Plate

In non-race situations, press the A Button to confirm selections, the B Button to cancel and return to the previous screen. Use the ✚ Control Pad to make menu selections. Press A + B + SELECT + START simultaneously to reset the game.

STARTING THE GAME

Insert your **F-ZERO™: MAXIMUM VELOCITY** Game Pak into your Game Boy Advance™ and turn the power ON. Once the **Title Screen** comes up, press START.

Title Screen

Press SELECT *on the* **Title Screen** *to view a demo of play controls.*

FILE SELECT

The **File Select Screen** will come up after you press START. Select the file you want to play, press the A Button to confirm your choice and begin your game. If you are playing for the first time, select ENTRY to start a new file and name it. (You can save three files on one Game Pak.)

First, use the ✚Control Pad to move the cursor to the open slot where you will save your new file. Press the A Button to confirm your choice and move on to the **Name Entry Screen**. Use the ✚Control Pad and the A Button to enter your name. When you are finished, select O.K. and press the A Button.

Next, you will return to the **File Select Screen** where you choose the file you want to play.

After you confirm your file selection, the **Menu Select Screen** will appear. The three menu items are START, RANKINGS and OPTIONS. Choose START to move to the **Mode Select Screen**.

Menu Select Screen

START

Choose this to begin race setup on the **Game Mode Select Screen**.

RANKINGS

Select RANKINGS to view speed records for individual courses. Select the series you want to view and press the A Button to confirm your choice.

After meeting certain conditions, CHAMPIONSHIP *will become available as a menu selection. You can also use the* **Rankings Menu** *to exchange records via the Game Boy Advance Game Link™ cable. See chapter "Exchanging Rankings" for details.*

Next, choose either your individual file name or MIXED RANKINGS. Use the A Button to confirm your selection.

- View only your records by choosing your individual file.
- View the records of all files saved on your Game Pak or any records of racers you have competed against using the Game Link cable.

Now you can view the top ten records for the individual courses. Use the ✚Control Pad to scroll through the records. Press ▶ on the ✚Control Pad to view other course records.

You will not be able to view records for courses that you have not raced.

OPTIONS

There are three menu items on the **Options Screen.** You can change the number of machines, the control setup and the music setup. Use the ✚Control Pad to make your selections and the A Button to confirm your choices. After you have completed your setup, select O.K. and press the A Button to finish.

Game Mode Select Screen

Once you have finished with options, select START to access the **Game Mode Select Screen**. Select a mode from the five selections on the **Game Mode Select Screen** and press the A Button to confirm your choice.

- You must have the Game Link cable connected to select MULTIPAK LINK or SINGLE-PAK LINK.
- After meeting certain conditions, CHAMPIONSHIP will appear as a menu option.

GRAND PRIX:	Compete in any available race series.
TRAINING:	Enter TRAINING to practice on the individual courses.
MULTIPAK LINK:	You can race against up to three players. You need an equal number of players and Game Paks for this mode.
SINGLE-PAK LINK:	Up to four players can race using a single Game Pak. The number of machines and courses will be limited.
CHAMPIONSHIP:	You can play the **Time Attack Mode** or view replays of the top-ranked races here.

ABOUT SAVING AND ERASING GAME DATA

This game has an automatic save feature. Race data is automatically saved when you finish a race.

Erasing All Game Data

Hold the L and R Buttons down when you turn the power switch ON to make the **Erase Data Screen** appear. Select YES, then confirm your choice by pressing the A Button to erase all game data.

Erase Data Screen

Erasing Individual Files

On the **File Select Screen**, choose CLEAR and confirm by pressing the A Button. Next, select the file you want to erase and press the A Button to confirm your choice. Choose O.K. to erase that file.

Be careful not to accidentally erase the wrong game file.

File Select Screen

RACE SCREEN

ENERGY METER

Machine Damage

Your vehicle will lose energy when it runs into other racers or the guard rails. When the energy level drops to a certain point, your speed will decrease, and if it reaches zero, your machine will crash and explode.

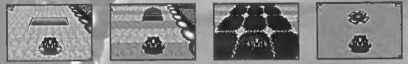
Recovering Power

There are pit areas on each course where you can go to restore energy to your racer.

Course Features

There are many special features that appear on the courses. Some of these are obstacles, which will cause damage to vehicles, and some can be helpful, so keep an eye out and be careful.

Some Special Features


Jump Plate | Dash Plate | Speed Down Area | Explosive Trap

SPARE MACHINES
The number of vehicles you have remaining before your game will be over is displayed here.

Speedometer
If you want to know how fast you're going, check your speedometer.

Time
This clock feature keeps track of the time elapsed since the beginning of a race.

RANK
Check here to see your current rank and the place you need to finish in order to continue racing.

BOOST
These are displayed in green when available and shown in pink when being used. You'll get one Boost for every lap you finish. You can have up to three Boosts at one time.

LAST
Each course is five laps long. The number of laps remaining in a race is displayed here.

Machine
Your F-Zero racing machine appears here.

Course
Plan your race strategy with the course map displayed here. (The ● represents your current position.)

CHECK
When a rival racer comes up behind you, this warning will appear at the bottom of the game screen.

GAME MODES

Select a mode and press the A Button to confirm your choice.

Game Mode Select Screen

ONE PLAYER MODES

GRAND PRIX

Select GRAND PRIX from the menu to move to the **Machine Select Screen**. Use the ✚Control Pad and the A Button to select and confirm your choice.

! *At first, only four machines are available. More machines will become usable once you meet certain game conditions.*

Machine Select Screen

Next, choose SERIES and CLASS. Select O.K. and confirm to move on to a race.

! *The first choice of both* SERIES *and* CLASS *is the easiest, and the last choice in both is the most difficult.*

Grand Prix Rules

Pilots must finish within the top three on all five courses in a series to move on. Each race consists of five laps.

Pilots must meet the following conditions or be disqualified.

Lap 1 – Must finish in top fifteen
Lap 2 – Must finish in top ten
Lap 3 – Must finish in top seven
Lap 4 – Must finish in top five
Lap 5 – Must finish in top three

! *Pilots who fall to twentieth place will be disqualified.*

As long as you have spare machines, crashes and disqualification will not end your game. (If you run out of spare machines, your game will end.)

ABOUT GIVING UP (SAME ON ALL MODES)

Press START at any point to quit a race. This will bring up the **Pause Screen**, where you can GIVE UP. Press START to confirm your choice and quit the race. When RETRY is displayed, select NO and confirm.

TRAINING

Choose TRAINING on the **Game Mode Select Screen** to continue with game setup. Press left and right on the ✚Control Pad to select your machine.

Machine Select Screen

! *At first, only four machines are available. More machines will become usable once you meet certain game conditions.*

Next, you need to choose the computer-controlled machine and set its difficulty level.

! *If you choose* NO ENTRY, *there will be no computer-controlled racer.*

On the **Series Select Screen**, choose the series you want to race.

Press left and right on the ✚Control Pad to select the course you want to train on. Your training session will begin when you confirm your course selection.

! *Only courses you have raced on in* GRAND PRIX *competition will be open for* TRAINING.

Training Rules

- All training races will consist of five laps.
- If your machine is damaged beyond repair, your training session will end.

MULTIPLAYER MODES

There are two **multiplayer modes**, MULTIPAK LINK and SINGLE-PAK LINK. In MULTIPAK LINK, up to four players can connect their Game Boy Advance systems using Game Boy Advance Game Link cables and one Game Pak per person. In SINGLE-PAK LINK, up to four players can link up using just one Game Pak.

MULTIPAK LINK

! *You must connect all participating Game Boy Advance systems with Game Link cables before playing multiplayer games. See chapter "Playing Multi Game Pak play, Exchanging Ratings, 1 Game Pak play" for* MULTIPAK LINK *details.*

On the **Mode Select Screen**, all players must select MULTIPAK LINK and confirm with the A Button. This will bring up the **Entry Confirmation Screen** where you can confirm the number of players and your individual ENTRY NAME. If O.K. is displayed on Player 1's screen, Player 1 should press START to continue with the race setup.

Entry Confirmation Screen

! *If the number of players is incorrect, check the Link cable connections and begin setup again.*

Next, the **Machine Select Screen** will appear. Control on this screen will differ depending on the number of players.

Multipak Link with Two Players

Each racer should select his or her machine and confirm that choice. Each player will then have the option to choose a computer-controlled machine and the difficulty level for that machine.

! *If you choose* NO ENTRY, *no computer-controlled machines will take part in the race.*

Multipak Link with Three Players

Each racer should select his or her machine and confirm that choice. Next, Player 1 should select the difficulty level and machine for the computer to control, finally Player 1 can press START when instructed to do so, to continue.

! *If you choose* NO ENTRY, *no computer-controlled machines will take part in the race.*

Multipak Link with Four Players

Each racer should select his or her machine and confirm that choice. Player 1 should then press START when instructed to do so.

The **Series Select Screen** will come up next. Any of the racers can select and confirm the series to be raced.

Finally, the **Course Select Screen** will be displayed. Any of the racers can select a course by pressing ▲ or ▼ and confirm that choice with the A Button. The race will begin immediately after the course selection is confirmed.

! *You cannot select a course that you have not previously raced. (A course will be open if just one participating player has raced it.)*

Multipak Link Rules

- Each race consists of five laps.
- If your machine explodes, you will reappear nearby and continue racing. Your machine will flash briefly after reappearing and be immune to damage during that time.

SINGLE-PAK LINK

! *You must connect all participating Game Boy Advance systems with Game Link cables before playing multiplayer games. See chapter "Playing Multi Game Pak play, Exchanging Ratings, 1 Game Pak play" for* SINGLE-PAK LINK *details.*

Entry Confirmation Screen

! *In* SINGLE-PAK LINK, *your machine and the course are selected automatically. No music plays during* SINGLE-PAK LINK *races.*

Player 1 should select SINGLE-PAK LINK on the **Mode Select Screen** and then confirm the number of entrants on the **Entry Confirmation Screen**. Player 1 should then press START when instructed to do so.

! *During this setup, the* GAME BOY *logo will display on all other players' screens.*

Player 1's Game Boy Advance will now display the **Data Transmission Screen**. The transmission of game data will take a few moments.

Data Transmission Screen

Data Transmission Errors

If an error occurs in the transmission of data, you will see an on-screen error message. Check the Game Link cable connections and begin the game setup again.

If data transmission is successful, PRESS START will display on Player 1's screen. After Player 1 presses START, the **Machine Confirmation Screen** will display on all players' screens. Each player will see a spinning vehicle, which will be his or hers. From here, Player 1 should once again press START.

Data Transmission Error Screen

Next, the course will appear on all players' screens. Player 1 can then press START to begin the race.

! *The computer will add and control any machines necessary to bring the total number of machines to four.*

Single-Pak Link Rules

- Each race consists of five laps.
- If your machine explodes, you will reappear nearby and continue racing. Your machine will flash briefly after reappearing and be immune to damage during that time.

CHAMPIONSHIP

Once you meet certain game conditions, the CHAMPIONSHIP Circuit will become available on the **Game Mode Select Screen**. There is only one course especially designed for this mode. On the **Game Mode Select Screen** choose CHAMPIONSHIP to move to the **Game Select Screen**. Choose either TIME ATTACK or CHAMPION REPLAY.

Game Select Screen

TIME ATTACK

In this mode you race a specially designed course with the goal of setting a new course record.

Choose TIME ATTACK from the **Game Select Screen**, then press ▲ or ▼ to choose a machine to race. Use the A Button to confirm your selection.

! *You can use any machine available in the* **Grand Prix Mode**.

Next, choose whether or not to display the CHAMPION GHOST and confirm by pressing the A Button. When O.K. appears, press the A Button to start your race.

! *The* CHAMPION GHOST *is a ghost of the current course record holder. The current record-holder is Megan. (See chapter "Pilots and their Machines".)*

Replay Confirmation Screen

Time Attack Rules

- The race consists of five laps.
- Your race will be over if your machine explodes.

CHAMPION REPLAY

You can view a replay of the record-holder's race on the TIME ATTACK Course. Choose CHAMPION REPLAY from the **Game Select Screen** to display the **Confirmation Screen**. Press the A Button to confirm your decision to begin the replay.

The record holder's controls will display during the replay.

EXCHANGING RANKINGS

! *You must connect your Game Boy Advance with the Game Boy Advance Game Link cable before exchanging race times.*

Up to four players can link with the Game Link cable to exchange CHAMPIONSHIP Circuit race times.

! *All players who want to exchange* CHAMPIONSHIP *Circuit records must have the* CHAMPIONSHIP *Circuit open on their individual Game Paks.*

All players must choose RANKINGS from the **Menu Select Screen** to display the series available. All players must then select CHAMPIONSHIP and use the A Button to confirm.

All players should now choose EXCHANGE RANKINGS on the **Rankings Selection Screen** and confirm their selection with the A Button.

The **Entry Confirmation Screen** will come up for all players. If the number of players is correct, Player 1 should press START when instructed to do so. This will begin the transfer of data.

Next, the **Data Transmission Screen** will appear on all of the players' game screens. The transmission of game data will take a few moments. If the transfer of game data is successful, O.K. will show up on all of the players' game screens. Press START to return to the **Rankings Selection Screen**.

! *Do not disconnect the Game Link cable before returning to the* **Rankings Selection Screen**.

Series Select Screen

Rankings Selection Screen

Entry Confirmation Screen

Data Transmission Screen

Unsuccessful Data Transfer

If the data transfer is unsuccessful, an error message will be displayed. Check your Game Link cable connections and begin again.

Error Message

RACING ADVICE

Here are some pointers for improving your piloting skills. Master the advanced techniques, then go for the checkered flag.

Blast Turn

Control: Tap the A Button.

By tapping the A Button, your machine's engine will ignite momentarily, allowing you to straighten out of corners more quickly.

Use Blast Turns: During cornering or when your machine is off-balance (after colliding with another machine or the guard rail, etc.).

- Well-timed Blast Turns will really make a difference on especially tight corners.

Rocket Start

Control: Press and hold the A Button.

You can rev up your engine by holding the A Button down before the race begins. Rev your engine up in time with the READY display to perform a Rocket Start.

Use Rocket Starts: At the start of a race.

- The timing needed to successfully perform a Rocket Start is different with each vehicle.
- If you begin revving up your engine too early, your engine will overheat and your machine will lose speed shortly after the start.
- If you feel that you've begun revving up too quickly, release the A Button and then begin revving up your engine again.
- If your timing is good, your machine will be able to use the momentum to maintain some of the speed from the Rocket Start.

Long Jump

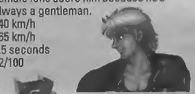
Control: Press and hold the A Button + ▼

If you press ▼ on the ✚Control Pad during a jump, your machine's front end will lift, enabling you to jump farther. Long jumps may let you take some shortcuts.

Use Long Jumps: As you take off.

PILOTS AND THEIR MACHINES

	Hot Violet	Fireball
Pilot:	Megan	Mickey Marcus
Age:	Unknown She is rumored to be a karate expert.	Estimated to be 35 Female fans adore him because he's always a gentleman.
Top Speed:	422 km/h	440 km/h
Boost Speed:	579 km/h	565 km/h
Boost Duration:	6 seconds	6.5 seconds
Body Strength:	99/100	82/100
Turn Performance:	B	C
Balance:	E	B



J.B. Crystal

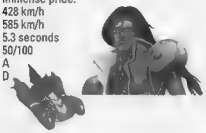
Pilot: Jane B. Christie
Age: Claims to be 20 years old
She looks young, but rumor has it she's misrepresenting her age.

Top Speed: 418 km/h
Boost Speed: 560 km/h
Boost Duration: 9.5 seconds
Body Strength: 63/100
Turn Performance: C
Balance: A

Wind Walker

Pilot: Nichi "The Sweep Man"
Age: 28
He's a very quiet man of immense pride.

Top Speed: 428 km/h
Boost Speed: 585 km/h
Boost Duration: 5.3 seconds
Body Strength: 50/100
Turn Performance: A
Balance: D



Sly Joker

Pilot: Lord Cyber
Age: Around 40
He has blood ties to royalty and titled nobility. He lives in a castle in a remote area and has lots of servants, but the source of his income is unknown.

Top Speed: 436 km/h
Boost Speed: 591 km/h
Boost Duration: 3 seconds
Body Strength: 75/100
Turn Performance: C
Balance: A

The Stingray

Pilot: Alex
Age: 30
Alex, a popular ex-pro football player, has energy to spare.

Top Speed: 460 km/h
Boost Speed: 525 km/h
Boost Duration: 12 seconds
Body Strength: 85/100
Turn Performance: C
Balance: C

COURSES

PAWN SERIES

Pawn 1

BIANCA CITY/ STRETCH CIRCUIT
The opening course in the Pawn Series has a layout of both wide and tight turns. Times on this course can vary greatly depending on how well pilots use their boosts.

Pawn 2

STARK FARM/FIRST CIRCUIT
A series of small tight corners starting in the middle stages and continuing toward the finish line gives the opening circuit in this series a more technical layout. If pilots keep their machines in line, however, this course shouldn't prove difficult to master.

Pawn 3

EMPYREAN COLONY/ DASH CIRCUIT
The fork at the halfway point is the trademark of this course. The key to mastering this course is to prepare for the four consecutive Dash Plates on either fork—you'll have to be ready to handle the high velocities they produce.

Pawn 4

STARK FARM/ SECOND CIRCUIT
This is a fairly wide course, but it is filled with Speed-Down areas that border and define the safe racing line. It is said that victory here depends on how well pilots can avoid colliding with rival machines.

Pawn Final

CLOUD CARPET/ LONG JUMP CIRCUIT
The final course in the Pawn Series runs through the clouds, so visibility is poor. In addition, a jump and many complex corners requires superb technical piloting skills.

PLAYING MULTI GAME PAK PLAY, EXCHANGING RATINGS, 1 GAME PAK PLAY

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ CABLE.

Necessary Equipment

Game Boy Advance systems:.....One per player
Game Paks – Multi Game Pak play, Exchanging Ratings: .....One per player
– 1 Game Pak play: .....One Game Pak
Game Boy Advance Game Link cables: .....Two players: One cable
.....Three players: Two cables
.....Four players: Three cables

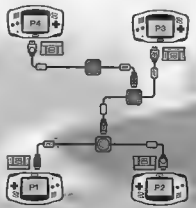
Linking Instructions

Multi Game Pak play, Exchanging Ratings:

1. Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Paks into the individual Game Pak slots.
2. Connect the Game Link cables and plug them into the External Extension Connector (EXT) on each of the game systems.
3. Turn the Power Switch on each game system ON.
4. Now, follow the instructions for Multi Game Pak play.

- When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.
- The player who plugs the small, purple connector into his or her Game Boy Advance will be Player 1.

Consult the picture on the right when connecting Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the small connector is purple and the large connector is gray)



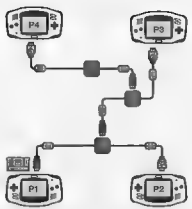
Game Boy Advance and Game Boy Advance Game Link cable

1 Game Pak play:

1. Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Pak into Player 1's Game Pak slot.
2. Connect the Game Link cables.
3. Making sure to insert the small purple connector into Player 1's game system and the large gray connectors into the other game systems, insert the Game Link cables into the External Extension Connectors (EXT).
4. Turn each system's Power Switch ON.
5. Now, follow the instructions for 1 Game Pak play.

- When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used

Consult the diagram on the right when connecting Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the Game Pak and the small, purple connector go into Player 1's game system.)



Game Boy Advance and Game Boy Advance Game Link cable

Troubleshooting

You may be unable to transfer game data or you may experience malfunctions in any of the following situations:

- When you are using any cables other than Game Boy Advance Game Link cables.
- When any Game Link cable is not fully inserted into any game system.
- When any Game Link cable is removed during the transfer of data.
- When more than four Game Boy Advance game systems are linked.
- When any Game Link cable is incorrectly connected to any game system.
- When the Game Pak is inserted into any system other than Player 1's Game Boy Advance (1 Game Pak play).

INHALT

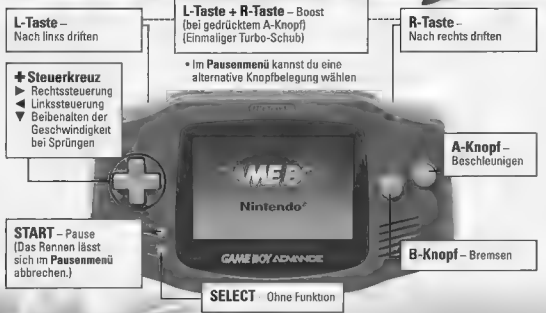
Willkommen bei F-Zero: Maximum Velocity 24
Steuerung 25
Los geht's! 26
Auf dem Rennbildschirm 29
Spiel-Modi 31
Wie man Ranglisten austauscht 37
Renn-Tipps 38
Piloten und ihre Gleiter 39
Strecken der Pawn-Serie 41
Multi-Modul-Spiel und Ranglisten austauschen, Ein-Modul-Spiel 42

WILLKOMMEN BEI F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

Captain Falcon, Dr. Stewart... Ein Vierteljahrhundert ist vergangen, seitdem sie ihren Ruhm als F-Zero-Piloten erlangten. Mittlerweile gehören diese glorreichen Tage der Vergangenheit an – sie selbst sind ungeachtet dessen zur Legende geworden. Die enormen Gefahren, denen Rennpiloten bei F-Zero-Rennen ausgesetzt sind, ließen viele Forderungen nach einem entsprechenden Verbot aufkommen. Doch nun steht eine neue Generation in den Startlöchern, die darauf brennt, in die Geschichte des Rennsports einzugehen. Ihr Antrieb ist der unersättliche Hunger nach Sieg, Ruhm und Glück.

Die Ausbreitung ins Weltall brachte den Menschen eine Zeit voller Reichtum und Sorglosigkeit. Unter denen, die sich vom harten interplanetaren Handel erholten, befanden sich einflussreiche Tageshändler. Die Erfahrung hatte sie gelehrt, dass sich durch die Weiten des Raums nicht nur ungeahnte Handelswege erschlossen. Enorme Entfernungen hatten Plünderungen durch Piraten zur Folge. Die Händler konnten die Verluste durch stetige Übergriffe nicht tolerieren, also beschlossen sie, strengere Regulierungen einzuführen und ihre Territorien zu verteidigen. Ihre konservativen Geschäftsmethoden machten viele gut bezahlte Raumpiloten arbeitslos. Immer mehr waghalsige Männer und Frauen sahen nur noch einen Weg, möglichst schnell zu Reichtum zu gelangen... als F-Zero-Piloten.

STEUERUNG



Näheres zum Boost (Einmaliger Turbo-Schub)

Während des Rennens befinden sich in der unteren rechten Ecke des Bildschirms drei „S"-Symbole. Eines dieser Symbole wird grün, wenn du die erste Runde des Rennens vollendet hast. Ein grünes Symbol entspricht einem Boost. Halte den A-Knopf gedrückt und drücke gleichzeitig die L- und die R-Taste, um den Boost zu aktivieren. Dir stehen maximal drei Boosts zur Verfügung. Ein Symbol entspricht also einem Boost.

„S"-Symbol

Sprünge

Wenn du über eine Sprungschanze gleitest, springst du automatisch. Drückst du ▼ auf dem ✚ Steuerkreuz während der Landung, vermeidest du eine Beschädigung deines Gleiters.

Sprungschanzen

Außerhalb des Rennens bestätigst du eine Wahl durch Drücken des A-Knopfs. Durch Drücken des B-Knopfs kannst du eine Wahl widerrufen und zum vorherigen Bildschirm zurückkehren. Mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes kannst du einen Menüpunkt anwählen. Drücke gleichzeitig A-Knopf, B-Knopf, SELECT und START, um zum **Titelbildschirm** zurückzukehren.

LOS GEHT'S!

Stecke das **F-Zero™: Maximum Velocity™**-Modul in den Modulschacht des Game Boy Advance™ und schalte ihn ein. Wenn der **Titelbildschirm** erscheint, drücke START.

Titelbildschirm

! *Drücke* SELECT, *während du dich auf dem* **Titelbildschirm** *befindest, um eine Einweisung in das Spiel zu erhalten.*

SPEICHERPLATZMENÜ

Das **Speicherplatzmenü** erscheint, nachdem du START drückst. Wähle einen Spielstand, den du weiterspielen möchtest und bestätige durch Drücken des A-Knopfs, um das Spiel zu beginnen. Falls sich noch kein Spielstand auf dem Modul befindet, wähle ENTRY aus, um einen neuen Spielstand zu beginnen und ihn zu benennen. (Im Speicher des Moduls ist für bis zu drei Spielstände Platz.)

Mit Hilfe des ✚Steuerkreuzes bewegst du den Pfeil zu dem Speicherplatz, auf dem dein Spiel gespeichert werden soll. Drücke den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen und zur Namenseingabe zu gelangen. Gib dann mit Hilfe des ✚Steuerkreuzes und des A-Knopfs deinen Namen ein. Danach wählst du O.K. aus und bestätigst erneut durch Drücken des A-Knopfs.

Nun kehrst du zum **Speicherplatzmenü** zurück, um einen Spielstand auszuwählen.

Nachdem du dich für einen Spielstand entschieden hast, erscheint das **Auswahlmenü**. Die drei Menüpunkte START, RANKINGS (Ranglisten) und OPTIONS (Optionen) stehen dir zur Verfügung. Wähle START aus, um zur Auswahl der Spielmodi zu gelangen.

Auswahlmenü

START

Mit der Wahl dieser Option gelangst du zu den Rennseinstellungen.

RANKINGS (Ranglisten)

Wähle RANKINGS aus, um die jeweiligen Streckenrekorde ansehen zu können. Wähle eine Rennserie an und drücke den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen.

! *Wenn bestimmte Bedingungen innerhalb des Spiels erfüllt sind, erscheint mit* CHAMPIONSHIP *(Meisterschaft) ein zusätzlicher Menüpunkt. Über die Ranglisten-Auswahl findet außerdem der Austausch von Rekorden via Game Boy Advance Game Link™-Kabel statt. (Siehe dazu das Kapitel „Wie man Ranglisten austauscht".)*

Als Nächstes musst du dich zwischen den Rekorden deines persönlichen Spielstands und MIXED RANKINGS (Gesamte Ranglisten) entscheiden. Bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs.

- Du kannst dir deine ganz persönlichen Bestleistungen ansehen, indem du den Spielstand mit deinem Namen auswählst.
- Du kannst dir die Rekorde sämtlicher Spielstände und die anderer Fahrer anzeigen lassen, gegen die du via Game Boy Advance Game Link-Kabel angetreten bist, indem du MIXED RANKINGS auswählst.

Du kannst die zehn besten Zeiten einer jeweiligen Strecke ansehen. Mit Hilfe des ✚Steuerkreuzes kannst du die Auflistung nach unten bzw. nach oben verschieben. Drückst du ▶ auf dem ✚Steuerkreuz, kannst du die Rekorde einer anderen Strecke auflisten.

! *Die Rekorde einer Strecke, die du noch nicht gefahren bist, werden nicht angezeigt.*

OPTIONS (Optionen)

Es gibt drei Menüpunkte im **Optionsmenü**. Du kannst die Anzahl der Fahrzeuge festlegen, die Knopfbelegung (CONTROL) verändern und die Hintergrundmusik (MUSIC) an- bzw. ausschalten. Mit Hilfe des ✚Steuerkreuzes veränderst du deine Einstellungen und durch Drücken des A-Knopfs bestätigst du sie. Wähle daraufhin O.K. und bestätige durch Drücken des A-Knopfs.

Auswahl der Spiel-Modi

Wähle START, um zur Auswahl der Spielmodi zu gelangen. Nun kannst du dich für einen Spielmodus entscheiden. Wähle einen von fünf Menüpunkten in der Auswahl der Spiel-Modi aus und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs.

- Um die Optionen MULTIPAK LINK (Multi-Modul-Spiel) oder SINGLE-PAK LINK (Ein-Modul-Spiel) spielen zu können, muss mindestens ein weiterer Game Boy Advance via Game Boy Advance Game Link-Kabel angeschlossen sein.
- Erst wenn innerhalb des Spieles bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind, erscheint mit CHAMPIONSHIP der fünfte Menüpunkt.

GRAND PRIX:	Nimm an einem Rennen innerhalb einer der verfügbaren Rennserien teil.
TRAINING:	Verbessere deine Fähigkeiten innerhalb eines Übungs-Rennens auf einer einzelnen Strecke.
MULTIPAK LINK:	Du kannst gegen bis zu drei weitere Fahrer antreten. Für diesen Modus ist ein Spielmodul pro Spieler erforderlich.
SINGLE-PAK LINK:	Unter Verwendung nur eines Spielmoduls können bis zu vier Teilnehmer ein Rennen fahren. Die Anzahl der Gleiter und Kurse ist eingeschränkt.
CHAMPIONSHIP:	Fahre im **Time Attack-Modus** (Zeitrennen) oder erlebe die heißesten Rennen der Saison noch einmal in der CHAMPION REPLAY (Wiederholung).

SPEICHERN UND LÖSCHEN VON SPIELSTÄNDEN

Dieses Spiel verfügt über eine automatische Speicherfunktion. Nach Beendigung eines Rennens werden alle Daten gespeichert.

Alle Spielstände löschen

Halte beim Einschalten die L- und R-Tasten gedrückt, damit der Bildschirm zum Löschen aller Spielstände erscheint. Wähle YES (Ja) aus und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs.

Bildschirm zum Loschen aller Spielstände

Einzelne Spielstände löschen

Wähle im **Speicherplatzmenü** die Option CLEAR (Löschen) an und bestätige durch Drücken des A-Knopfs. Nun wählst du den Spielstand, den du löschen möchtest und bestätigst durch Drücken des A-Knopfs. Wähle danach O.K. aus, um den Spielstand zu löschen.

Speicherplatzmenü

Achte darauf, dass du nicht versehentlich einen Spielstand löschst!

AUF DEM RENNBILDSCHIRM

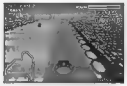
ENERGIE-ANZEIGE

Zustand des Gleiters

Dein Fahrzeug verliert Energie, wenn es andere Gleiter rammt oder gegen die Leitplanke prallt. Fällt die Energie unter ein gewisses Mindestmaß, nimmt deine Geschwindigkeit drastisch ab. Ist die Energie vollständig erschöpft, stürzt der Gleiter ab und explodiert.

Verlorene Energie zurückgewinnen

Auf jeder Strecke gibt es ein Energiekraftfeld, mit dessen Hilfe du die Energie wieder aufstocken kannst.



Besondere Felder

Alle Strecken verfügen über Spezial-Felder. Einige davon verursachen Beschädigungen an den Fahrzeugen, andere wiederum können sich als hilfreich erweisen. Du solltest also genau auf sie achten und sehr vorsichtig sein.

Einige Spezial-Felder

Sprungschanze

Turbo-Feld

Bremsfeld

Explosionsfalle

SPARE MACHINES (Ersatz-Gleiter)
Hier kannst du ablesen, wie viele Fahrzeuge du noch innerhalb deines Spiels zur Verfügung hast.

Geschwindigkeitsanzeige
Die Geschwindigkeitsanzeige gibt darüber Auskunft, wie schnell du unterwegs bist.

Zeit
Diese Anzeige gibt die seit Rennbeginn abgelaufene Zeit an.

RANK (Rang)
Hier kannst du sowohl deine aktuelle wie auch die zur Beendigung des Rennens erforderliche Platzierung ablesen.

BOOST
Verfügbare Turbo-Schübe erscheinen grün, verbrauchte werden rosafarben dargestellt. Für jede abgeschlossene Runde erhältst du einen Turbo-Schub. Insgesamt kannst du über maximal drei Turbo-Schübe verfügen.

LAST (Verbleibend)
Jedes Rennen besteht aus fünf Runden. Die verbleibenden Runden eines Rennens werden hier angezeigt.

Gleiter
Dein F-Zero-Fahrzeug erscheint hier.

Strecke
Lege dir anhand der hier abgebildeten Streckenübersicht eine Rennstrategie zurecht. (Der ● markiert deine aktuelle Position.)

CHECK (Achtung)
Diese Warnung erscheint am unteren Bildschirmrand, wenn ein gegnerisches Fahrzeug hinter dir aufholt

SPIEL-MODI

Wähle einen Spiel-Modus und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs.

Auswahl der Spiel-Modi

EINSPIELER-MODI

GRAND PRIX

Wähle GRAND PRIX aus, um zur Gleiter-Auswahl zu gelangen. Verwende das ✚ Steuerkreuz und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs.

! *Zunächst sind lediglich vier Gleiter verfügbar. Durch besondere Leistungen können jedoch weitere Fahrzeuge hinzukommen.*

Danach kannst du dich jeweils für eine Rennserie (SERIES) und eine Rennklasse (CLASS) entscheiden.

! *Die jeweils erste Option ist bei beiden zugleich die einfachste, die letzten Optionen sind dementsprechend die schwierigsten.*

Gleiter-Auswahl

Grand Prix-Reglement

Um zum nächsten Rennen einer Serie zu gelangen, müssen sich Piloten innerhalb eines Rennens unter den ersten drei Rängen platzieren. Jedes Rennen besteht aus fünf Runden. Folgende Bedingungen müssen die Piloten erfüllen – andernfalls werden sie disqualifiziert:

1. **Runde** – Beendigung innerhalb der ersten fünfzehn Plätze
2. **Runde** – Beendigung innerhalb der ersten zehn Plätze
3. **Runde** – Beendigung innerhalb der ersten sieben Plätze
4. **Runde** – Beendigung innerhalb der ersten fünf Plätze
5. **Runde** – Beendigung innerhalb der ersten drei Plätze

! *Piloten, die auf den zwanzigsten Platz zurückfallen, werden umgehend disqualifiziert.*

Solange du über Ersatz-Gleiter verfügst, haben Abstürze und Disqualifikationen nicht das Spielende zur Folge. (Hast du keine Ersatz-Gleiter mehr, endet dein Spiel.)

BEENDEN EINES SPIELES (GÜLTIG IN ALLEN SPIEL-MODI)

Drucke START an einem beliebigen Punkt innerhalb eines Rennens, wenn du es beenden möchtest. Daraufhin erscheint der **Pausen-Bildschirm** mit der Option GIVE UP (Aufgeben). Drücke START, um deine Wahl zu bestätigen. Wähle NO (Nein), wenn RETRY (Erneuter Versuch) erscheint und bestätige durch Drücken des A-Knopfs.

TRAINING

Wähle TRAINING in der Auswahl der Spiel-Modi, um weitere Renneinstellungen zu treffen. Drücke ◄ und ► auf dem ✚Steuerkreuz, um einen Gleiter auszuwählen.

Gleiter-Auswahl

! *Zunächst sind lediglich vier Gleiter verfügbar. Wenn innerhalb des Spieles bestimmte Voraussetzungen erfüllt werden, kommen weitere Fahrzeuge hinzu.*

Danach kannst du den vom Computer gesteuerten Gleiter auswählen und seinen Schwierigkeitsgrad festlegen.

! *Wählst du die Option* NO ENTRY *(Kein Eintrag), findet das Training ohne computergesteuerten Gleiter statt.*

Entscheide dich auf dem folgenden Bildschirm für eine Rennserie.

Drücke ◄ und ► auf dem ✚Steuerkreuz, um die Trainingsstrecke auszuwählen und bestätige durch Drücken des A-Knopfs. Nachdem du dich für eine Strecke entschieden hast, beginnt das Training.

! *Es stehen nur die Strecken zum* TRAINING *zur Verfügung, auf denen du im* **Grand Prix-Modus** *gefahren bist.*

Regeln für das Training

- Jedes Trainings-Rennen besteht aus fünf Runden.
- Verliert dein Gleiter die gesamte Energie, ist das Training beendet.

MEHRSPIELER-MODI

Es gibt zwei Arten, mit mehreren Teilnehmern zu spielen: MULTIPAK LINK und SINGLE-PAK LINK. Bis zu vier Spieler mit jeweils einem Spielmodul können beim MULTIPAK LINK ihre Game Boy Advance-Systeme via Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander verbinden. Beim SINGLE-PAK LINK können bis zu vier Spieler mit insgesamt einem Spielmodul ihre Game Boy Advance-Systeme verbinden.

MULTIPAK LINK (Multi-Modul-Spiel)

! *Verbinde alle Game Boy Advance-Systeme mit Hilfe der Game Boy Advance Game Link-Kabel, bevor du einen der Mehrspieler-Modi auswählst. (Siehe dazu das Kapitel „Multi-Modul-Spiel und Ranglisten austauschen, Ein-Modul-Spiel".)*

In der Auswahl der Spielmodi müssen alle Spieler MULTIPAK LINK auswählen und durch Drücken des A-Knopfs bestätigen. Daraufhin erscheint ein Bildschirm, auf dem die Anzahl der Spieler und der jeweilige Name bestätigt werden. Spieler 1 drückt START, wenn O.K. auf seinem Bildschirm erscheint, um zu den Renneinstellungen zu gelangen.

Bestätigung der Spieleranzahl

! *Überprüfe die Kabelverbindungen und wiederhole die oben beschriebenen Einstellungen, wenn die angezeigte Anzahl der Spieler nicht der gewünschten entspricht.*

Nun erscheint die **Gleiter-Auswahl.** Die Aufteilung dieses Bildschirms ist abhängig von der Anzahl der teilnehmenden Spieler.

Multi-Modul-Spiel mit zwei Spielern

Jeder Spieler wählt seinen Gleiter und bestätigt seine Wahl. Danach erhält jeder Spieler die Möglichkeit, die weiteren, computergesteuerten Gleiter zu bestimmen. Auch für diese Fahrzeuge legt der Spieler den Schwierigkeitsgrad fest.

! *Wird die Option* NO ENTRY *gewählt, findet das Rennen ohne computergesteuerte Gleiter statt.*

Multi-Modul-Spiel mit drei Spielern

Jeder Spieler wählt seinen Gleiter und bestätigt seine Wahl. Danach erhält Spieler 1 die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad und den computergesteuerten Gleiter zu bestimmen. Spieler 1 drückt START, wenn die entsprechende Aufforderung erscheint (PRESS START).

! *Wird die Option* NO ENTRY *gewählt, findet das Rennen ohne computergesteuerten Gleiter statt.*

Multi-Modul-Spiel mit vier Spielern

Jeder Spieler wählt seinen Gleiter und bestätigt seine Wahl. Spieler 1 drückt START, wenn die entsprechende Aufforderung erscheint (PRESS START).

Nun erscheint die **Rennserien-Auswahl**. Jeder Pilot kann die Rennserie anwählen und durch Drücken des A-Knopfs bestätigen.

Als Letztes wird die Strecke ausgewählt. Jeder Pilot hat die Möglichkeit, die Strecke festzulegen. Drücke dazu ▲ und ▼ auf dem ✚Steuerkreuz und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs. Das Rennen beginnt unmittelbar nach der Kurs-Auswahl.

! *Nur Strecken, auf denen zuvor gefahren wurde, sind anwählbar. (Eine Strecke steht zur Verfügung, nachdem einer der teilnehmenden Fahrer auf ihr gefahren ist.)*

Regeln für Multipak Link

- Jedes Rennen besteht aus fünf Runden.
- Verliert dein Fahrzeug die gesamte Energie, erscheint ein neuer Gleiter, um das Rennen fortzusetzen. Während der kurzen Zeit, in der das Fahrzeug blinkt, kann es nicht beschädigt werden.

SINGLE-PAK LINK (Ein-Modul-Spiel)

! *Verbinde alle Game Boy Advance-Systeme mit Hilfe des Game Boy Advance Game Link-Kabels, bevor du einen der Mehrspieler-Modi auswählst. (Siehe dazu das Kapitel „Multi-Modul-Spiel und Ranglisten austauschen, Ein-Modul-Spiel".)*

Bestätigung der Spieleranzahl

! *Beim* SINGLE-PAK LINK *werden Fahrzeuge und Strecken automatisch ausgewählt. Während eines* SINGLE-PAK LINK *gibt es keine Hintergrundmusik.*

Zunächst wählt Spieler 1 SINGLE-PAK LINK in der Auswahl der Spiel-Modi und bestätigt die Teilnehmerzahl auf dem folgenden Bildschirm. Er drückt START, wenn die entsprechende Aufforderung PRESS START erscheint.

! *Während diese Einstellungen vorgenommen werden, erscheint ein* GAME BOY*-Logo auf den Bildschirmen der anderen Spieler.*

Nun zeigt der Bildschirm von Spieler 1 an, dass ein Datenaustausch stattfindet. Dieser Vorgang nimmt eine gewisse Zeit in Anspruch.

Bestätigung der Datenübertragung

Datenübertragungs-Fehler

Sollte die Datenübertragung fehlerhaft sein, erscheint eine Meldung. Überprüfe daraufhin die Kabelverbindungen und wiederhole die Einstellungen für SINGLE-PAK LINK.

Fehlermeldung bei Datenübertragung

Nach einer erfolgreichen Datenübertragung erscheint PRESS START auf dem Bildschirm von Spieler 1. Nachdem dieser START gedrückt hat, sieht man den jeweiligen Gleiter auf den Bildschirmen aller Spieler. Jeder Teilnehmer erhält eine rotierende Ansicht seines Fahrzeugs. Spieler 1 muss nun erneut durch Drücken von START bestätigen.

Nun erscheint die Rennstrecke auf den Bildschirmen der Spieler. Spieler 1 drückt START, um das Rennen zu beginnen.

! *Der Computer ersetzt alle menschlichen Spieler, die fehlen, um auf vier Teilnehmer zu kommen*

Regeln für Single-Pak Link

- Jedes Rennen besteht aus fünf Runden.
- Verliert dein Fahrzeug die gesamte Energie, erscheint ein neuer Gleiter, um das Rennen fortzusetzen. Während der kurzen Zeit, in der das Fahrzeug blinkt, kann es nicht beschädigt werden.

CHAMPIONSHIP (Meisterschaft)

Wenn bestimmte Bedingungen innerhalb des Spiels erfüllt sind, erscheint mit CHAMPIONSHIP ein zusätzlicher Menüpunkt in der Auswahl der Spiel-Modi. Es gibt einen Kurs, der speziell für diesen Modus entworfen wurde. Entscheide dich in der Auswahl der Spiel-Modi für die Option CHAMPIONSHIP. Nun hast du die Wahl zwischen TIME ATTACK und CHAMPION REPLAY.

Auswahl der Spiel-Modi

TIME ATTACK (Zeitrennen)

In diesem Modus steht dir ein speziell entworfener Kurs zur Verfügung, um einen neuen Geschwindigkeitsrekord aufzustellen. Wähle zunächst TIME ATTACK in der Spiel-Auswahl. Danach kannst du mit Hilfe von ▲ und ▼ auf dem ✚Steuerkreuz einen Gleiter anwählen. Bestätige deine Entscheidung durch Drücken des A-Knopfs.

! *Du kannst sämtliche Gleiter anwählen, die im* **Grand Prix-Modus** *verfügbar sind.*

Als Nächstes kannst du festlegen, ob der CHAMPION GHOST (Abbild des Champions) dargestellt wird. Bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs. Drücke den A-Knopf erneut, wenn O.K. auf dem Bildschirm erscheint, um das Rennen zu beginnen.

! *Der* CHAMPION GHOST *ist ein Abbild des Rekordhalters und wiederholt dessen Bestleistung. Megan ist die anfängliche Rekordhalterin. (Siehe Kapitel „Piloten und ihre Gleiter".)*

Bestätigung der Wiederholung

Regeln für Time Attack

- Jedes Rennen besteht aus fünf Runden.
- Verliert dein Gleiter die gesamte Energie, ist das Rennen beendet

CHAMPION REPLAY (Wiederholung eines Rennens)

Du kannst dir das Rennen, in dem der aktuelle Rekord aufgestellt wurde, noch einmal aus der Sicht des Rekordhalters ansehen. Wähle dazu CHAMPION REPLAY in der Spiel-Auswahl und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs. Drücke auf dem folgenden Bildschirm erneut den A-Knopf, um mit der Wiederholung zu beginnen.

Während der Wiederholung wird auf dem Bildschirm angezeigt, wie der Rekordhalter seinen Gleiter gesteuert hat.

WIE MAN RANGLISTEN AUSTAUSCHT

! *Verbinde alle Game Boy Advance-Systeme mit Hilfe des Game Boy Advance Game Link-Kabels, um Ranglisten auszutauschen.*

Bis zu vier Spieler können unter Verwendung des Game Boy Advance Game Link-Kabels die Rekorde ihrer CHAMPIONSHIP-Strecke austauschen.

! *Um die Rekorde der* CHAMPIONSHIP*-Strecke austauschen zu können, muss dieser Kurs auf den teilnehmenden Spielmodulen frei gespielt sein.*

Rennserien-Auswahl

Im **Auswahlmenü** wählen alle Spieler die Option RANKINGS und bestätigen durch Drücken des A-Knopfs, um die verfügbaren Rennserien anzuzeigen. Nun wählen alle Spieler CHAMPIONSHIP und bestätigen durch Drücken des A-Knopfs.

Ranglisten-Auswahl

Als Nächstes wählen die Spieler EXCHANGE RANKINGS (Ranglisten austauschen) und bestätigen erneut durch Drücken des A-Knopfs.

Daraufhin erscheint ein Bildschirm, auf dem die Anzahl der Spieler bestätigt wird. Spieler 1 drückt START, wenn diese Anzahl korrekt ist und die Aufforderung PRESS START auf dem Bildschirm erscheint. Danach beginnt der Datenaustausch.

Bestätigung der Spieleranzahl

Nun zeigen alle Bildschirme an, dass ein Datenaustausch stattfindet. Dieser Vorgang nimmt eine gewisse Zeit in Anspruch. Nach einer erfolgreichen Datenübertragung erscheint O.K. auf allen Bildschirmen. Durch Drücken von START gelangen die Spieler zurück **zur Ranglisten-Auswahl**.

Bestätigung der Datenübertragung

! *Trenne auf keinen Fall die Kabelverbindung(en), bevor alle Spieler zur* **Ranglisten-Auswahl** *zurückgekehrt sind.*

Datenübertragungs-Fehler

Sollte die Datenübertragung fehlerhaft sein, erscheint eine Meldung. Überprüfe daraufhin die Kabelverbindungen und wiederhole die Einstellungen für den Austausch der Ranglisten.

Fehlermeldung bei Datenübertragung

RENN-TIPPS

Nachfolgend findest du einige Hinweise, die dir helfen, deine Fahrkünste zu verbessern. Wenn du die fortgeschrittenen Techniken beherrschst, hast du gute Chancen auf einen der ersten Plätze.

Power-Wenden

Steuerung: Wiederholtes Drücken des A-Knopfs in schneller Folge
Wenn du den A-Knopf mehrfach hintereinander antippst, zündet das Gleiter-Triebwerk kurz. Diese Technik hilft dir, Kurvenfahrten zu meistern.

Einsatz von Power-Wenden: In Kurven oder wenn der Gleiter aus dem Gleichgewicht geraten ist (beispielsweise nach einer Kollision mit einem Gegner oder einer Leitplanke).

- Gerade in besonders engen Kurven kann diese Technik einen entscheidenden Vorteil bringen.

Blitzstart

Steuerung: A-Knopf gedrückt halten
Du kannst dein Triebwerk auf Touren bringen, indem du den A-Knopf vor Rennbeginn gedrückt hältst. Finde den richtigen Zeitpunkt vor dem Start heraus, um einen Blitzstart hinzulegen, ohne das Triebwerk zu überlasten.

Einsatz von Blitzstarts: bei Rennbeginn

- Der richtige Zeitpunkt ist entscheidend für einen erfolgreichen Blitzstart. Er variiert unter den einzelnen Fahrzeugen.
- Beginnst du zu früh, Gas zu geben, überhitzt sich die Turbine. Kurze Zeit nach dem Start verliert dein Gleiter daraufhin an Geschwindigkeit.
- Bemerkst du, dass du zu früh Gas gegeben hast, kannst du es ausgleichen, indem du kurz den A-Knopf loslässt und dann erneut drückst.
- Bei erfolgreichem Blitzstart nutzt dein Gleiter den dadurch gewonnenen Schwung.

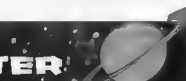
Weite Sprünge

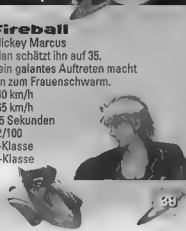
Steuerung: A-Knopf gedrückt halten + ▼
Wenn du während eines Sprungs ▼ auf dem ✚Steuerkreuz drückst, hebt sich die Nase deines Gleiters und ermöglicht auf diese Weise eine höhere Sprungweite. Solche weiten Sprünge ermöglichen manchmal die Nutzung von Abkürzungen.

Einsatz von weiten Sprüngen: Beim Abheben

PILOTEN UND IHRE GLEITER

	Hot Violet	**Fireball**
Pilot:	Megan	Mickey Marcus
Alter:	Unbekannt Es heißt, sie sei Karate-Meisterin.	Man schätzt ihn auf 35. Sein galantes Auftreten macht ihn zum Frauenschwarm.
Höchstgeschwindigkeit:	422 km/h	440 km/h
Turbo:	579 km/h	565 km/h
Turbo-Dauer:	6 Sekunden	6,5 Sekunden
Widerstandsfähigkeit:	69/100	82/100
Kurvenlage:	B-Klasse	C-Klasse
Balance:	C-Klasse	B-Klasse





J.B. Crystal

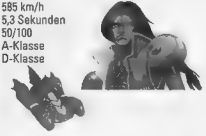
Pilot: Jane B. Christie
Alter: Sie behauptet, sie sei 20. Man vermutet allerdings, sie vertusche ihr wahres Alter. Dennoch wirkt sie jugendlich.

Höchstgeschwindigkeit: 418 km/h
Turbo: 560 km/h
Turbo-Dauer: 9,5 Sekunden
Widerstandsfähigkeit: 63/100
Kurvenlage: C-Klasse
Balance: A-Klasse

Wind Walker

Pilot: Nichi „The Sweep Man"
Alter: 28
Er ist ein sehr ruhiger Mann und wirkt sehr stolz.

Höchstgeschwindigkeit: 428 km/h
Turbo: 585 km/h
Turbo-Dauer: 5,3 Sekunden
Widerstandsfähigkeit: 50/100
Kurvenlage: A-Klasse
Balance: D-Klasse



Sly Joker

Pilot: Lord Cyber
Alter: Um die 40
Ein blaublütiger Pilot mit Adelstitel. Er lebt in einem Schloss in einer fernen Gegend mit Scharen von Dienern. Doch die Quelle seines Vermögens ist unbekannt.

Höchstgeschwindigkeit: 436 km/h
Turbo: 591 km/h
Turbo-Dauer: 3 Sekunden
Widerstandsfähigkeit: 75/100
Kurvenlage: C-Klasse
Balance: A-Klasse

The Stingray

Pilot: Alex
Alter: 30
Alex ist ein beliebter Ex-Profi-Footballspieler und verfügt offensichtlich noch über einige Kraftreserven.

Höchstgeschwindigkeit: 460 km/h
Turbo: 525 km/h
Turbo-Dauer: 12 Sekunden
Widerstandsfähigkeit: 85/100
Kurvenlage: C-Klasse
Balance: C-Klasse

STRECKEN DER PAWN-SERIE

Pawn 1

BIANCA CITY / STRETCH CIRCUIT
Der Anfangskurs der Pawn-Serie verfügt gleichermaßen über weite wie enge Kurven. Auf diesem Kurs kann es zu erheblichen Abweichungen bei den Rundenzeiten kommen – ganz davon abhängig, wie die Piloten ihre Boosts einsetzen.

Pawn 2

STARK FARM / FIRST CIRCUIT
Aufeinanderfolgende, enge Wenden im mittleren Bereich der Strecke, die sich bis zur Ziellinie fortsetzen, geben der Eröffnungsstrecke dieser Rennserie eine sehr technische Erscheinung. Diese Strecke erweist sich als sehr schwierig, wenn ein enges Feld mit mehreren Rennpiloten entsteht.

Pawn 3

EMPYREAN COLONY / DASH CIRCUIT
Die gabelartige Verästelung auf halber Strecke ist das Wahrzeichen dieses Kurses. Der Schlüssel zum Erfolg liegt bei dieser Strecke in der Nutzung der vier aufeinanderfolgenden Turbo-Felder jedes Ausläufers. Mach dich auf hohe Geschwindigkeiten gefasst, die diese Felder verursachen.

Pawn 4

STARK FARM / SECOND CIRCUIT
Ein westläufiger Kurs, den allerdings zahlreiche Bremsfelder säumen, welche die Rennstrecke sicherer machen sollen. Es heißt, Sieg oder Niederlage hingen hier davon ab, wie erfolgreich ein Pilot Kollisionen mit gegnerischen Gleitern vermeidet.

Pawn Finale

CLOUD CARPET / LONG JUMP CIRCUIT
Der letzte Kurs der Pawn-Rennserie führt durch einen Wolkenteppich. Infolgedessen ist die Sichtweite hier gering. Ein notwendiger Sprung und eine komplexe Kurvenführung erfordern hohes fahrerisches Können.

MULTI-MODUL-SPIEL UND RANGLISTEN AUSTAUSCHEN, EIN-MODUL-SPIEL

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE GAME LINK™-KABEL BENÖTIGT WIRD.

Erforderliche Bestandteile

Game Boy Advance-Systeme: ..... Eines pro Spieler
Spielmodule
Multi-Modul-Spiel, Ranglisten austauschen: ..... Ein Modul pro Spieler
Ein-Modul-Spiel: ..... Ein Modul insgesamt
Game Boy Advance Game Link-Kabel: ..... Zwei Spieler Ein Kabel
..... Drei Spieler Zwei Kabel
..... Vier Spieler -- Drei Kabel

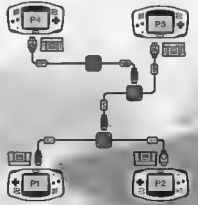
Erforderliche Schritte

Multi-Modul-Spiel, Ranglisten austauschen:

1. Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die Spielmodule in die Modulschächte
2. Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.
3. Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.
4. Folge nun den Anweisungen zum Multi-Modul-Spiel.

- Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.
- Der kleine, lilafarbene Stecker wird an den Game Boy Advance von Spieler 1 angeschlossen.

Auf dem rechts abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Beachte den Unterschied zwischen dem kleinen, lilafarbenen und dem größeren, grauen Stecker.)



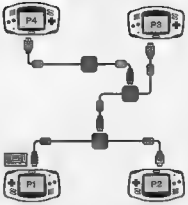
Game Boy Advance und Game Boy Advance Game Link-Kabel

Ein-Modul-Spiel:

1. Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke das Spielmodul in den Modulschacht des Game Boy Advance von Spieler 1.
2. Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.
3. Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.
4. Folge nun den Anweisungen zum Ein-Modul-Spiel.

- Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.

Auf dem rechts abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Achte darauf, dass der kleine, lilafarbene Stecker im Game Boy Advance von Spieler 1 steckt.)



Game Boy Advance und Game Boy Advance Game Link-Kabel

Problemlösungen

Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:

- Wenn du keine originalen Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.
- Wenn eines der Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist.
- Wenn eines der Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird.
- Wenn mehr als vier Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden.
- Wenn eines der Link-Kabel nicht korrekt verbunden worden ist.
- Wenn das Spielmodul beim Ein-Modul-Spiel nicht im Game Boy Advance von Spieler 1 eingesteckt ist.

SOMMAIRE

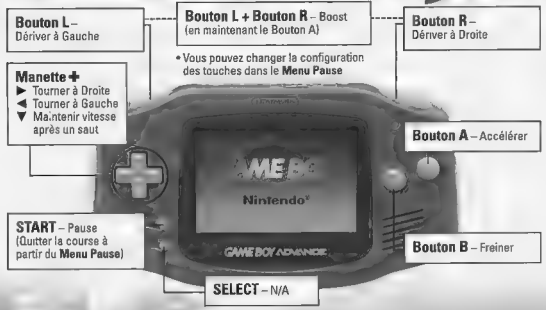
Bienvenue dans F-Zero: Vitesse Maximale 44
Manipulations 45
Commencer une partie 46
Ecran course 49
Modes de jeu 51
Echanger des classements 57
Conseils de pilotage 58
Pilotes et engins 59
Courses 61
Jeu Multi-Cartouches, échanger les scores, Jeu Une Cartouche 62

BIENVENUE DANS F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

Captain Falcon, Dr. Stewart... Cela fait maintenant un quart de siècle qu'ils se sont taillés un chemin jusqu'à la gloire galactique en tant que Pilotes de F-Zero. L'époque glorieuse est révolue, il ne reste plus que la légende. Le danger extrême des compétitions F-Zero a provoqué l'arrêt total de toutes les courses, mais aujourd'hui, une nouvelle génération de pilotes affamés de gloire émerge de la torpeur générale pour perpétuer la légende. C'est une quête éternelle pour la gloire, la célébrité et la richesse...

L'humanité s'est engluée dans une relative période de paix succédant l'ère de la conquête spatiale. Alors que les recoins de l'univers étaient repoussés par d'audacieux marchands, les pirates s'en donnaient à cœur joie pour semer la terreur et saigner les énormes transports gorgés de marchandises. Pour se défendre, les marchands mirent au point un système de défense territoriale qui eut pour conséquence l'inactivité de nombreux pilotes. Ces pilotes hors pair et désœuvrés grossirent les rangs des aventuriers en quête de gloire... Les prétendants aux compétitions de F-Zero.

MANIPULATIONS



Le Boost

En bas à droite de l'écran de jeu se trouvent des icônes "S". Au début de chaque course, elles sont blanches. Un "S" devient vert chaque fois que vous finissez un tour de la course. Un "S" vous donne droit à un Boost. Pour utiliser un Boost, maintenez le Bouton A et appuyez simultanément sur les Boutons R et L. Vous pouvez avoir jusqu'à trois Boost – un par icône "S".

Icône "S"

Les Sauts

En passant sur une rampe de saut vous pourrez sauter. Si vous appuyez sur ▼ de la Manette ✚ au moment de l'atterrissage, vous ne prendrez pas de dommages.

Rampe de Saut

En dehors des courses, appuyez sur le Bouton A pour confirmer une sélection et sur le Bouton B pour annuler une sélection et retourner au menu précédent. Utilisez la Manette ✚ pour faire vos choix dans les menus. Appuyez simultanément sur A + B + SELECT + START pour redémarrer le jeu.

COMMENCER UNE PARTIE

Insérez votre cartouche **F-Zero™: Vitesse Maximale** dans votre Game Boy Advance™ et placez l'interrupteur sur ON. Une fois que l'**Ecran-Titre** apparaît, appuyez sur START.

Ecran Titre

! *Appuyez sur* SELECT *à* **l'Ecran Titre** *pour voir une démo de la manipulation du jeu.*

SELECTION D'UN FICHIER

L'**Ecran de Sélection de Fichier** apparaît une fois que vous avez appuyé sur START. Sélectionnez un fichier et appuyez sur le Bouton A pour confirmer votre choix et pour commencer une partie. Si vous jouez pour la première fois, sélectionnez l'option ENTRY (inscription) pour créer un nouveau fichier et le nommer (vous pouvez créer jusqu'à trois fichiers).

Utilisez la Manette ✚ pour déplacer le curseur sur l'emplacement vide dans lequel vous allez créer votre sauvegarde. Appuyez sur le Bouton A pour confirmer votre choix. Ensuite, dans le **Menu Nom**, utilisez la Manette ✚ et le Bouton A pour écrire votre nom. Une fois terminé, sélectionnez O.K. et appuyez sur le Bouton A.

Choisissez ensuite le fichier que vous voulez utiliser.

Après avoir confirmé votre sélection, l'**Ecran Menu** apparaît. Les trois options de ce menu sont START (Commencer), RANKING (Classement) et OPTIONS. Choisissez START pour passer au **Menu de Sélection de Mode**.

Ecran Menu

START (Commencer)

Sélectionnez cette option pour commencer le jeu et choisir une course.

RANKING (Classement)

Sélectionnez cette option pour voir les records de vitesse pour chaque course. Sélectionnez une série et appuyez sur le Bouton A.

! *Après avoir fini certaines parties du jeu,* CHAMPIONSHIP *(Championnat) sera disponible dans le Menu. Vous pourrez aussi utiliser* RANKING *pour échanger des records avec le câble Game Boy Advance Game Link™ (voir le chapitre "Echanger des classements" pour plus de détails).*

Ensuite, vous pourrez choisir soit un de vos fichiers ou MIXED RANKING (Classement mélangé). Utilisez le Bouton A pour confirmer votre sélection.

- Examinez vos propres records en choisissant votre fichier.
- Examinez les records d'un de vos fichiers enregistrés dans votre cartouche, ou tout record d'un autre pilote contre lequel vous avez combattu via le câble Game Link.

Vous pouvez voir le Top 10 des records pour les courses individuelles. Utilisez la Manette ✚ pour faire défiler les records. Appuyez sur ▶ de la Manette ✚ pour voir les autres courses.

! *Vous ne pouvez voir les records des courses auxquels vous n'avez pas encore participé.*

OPTIONS

Il y a trois choix possibles dans l'**Ecran Options.** Vous pouvez changer le nombre de véhicules, la configuration de la manipulation (CONTROL) et les réglages sonores (MUSIC). Utilisez la Manette ✚ pour sélectionner une option et appuyez sur le Bouton A pour valider votre choix. Après avoir effectué vos réglages, sélectionnez O.K. et appuyez sur le Bouton A.

Ecran de Sélection de Mode

Sélectionnez START pour afficher l'**Ecran de Sélection de Mode.** Vous pouvez maintenant choisir un mode de jeu. Sélectionnez le mode parmi les cinq options dans l'**Ecran de Sélection de Mode** et appuyez sur le Bouton A pour valider.

- Vous devez avoir un câble Game Link connecté pour sélectionner MULTIPAK LINK (Link multi-cartouches) ou SINGLE-PAK LINK (Link une cartouche).
- Après avoir terminé certaines parties du jeu, l'option CHAMPIONSHIP apparaîtra dans ce menu.

GRAND PRIX:	inscrivez-vous dans toutes les séries de courses disponibles.
TRAINING:	entraînez-vous sur une course choisie.
MULTIPAK LINK:	vous pouvez affronter jusqu'à trois joueurs. Il vous faudra autant de cartouches qu'il y a de joueurs pour ce mode.
SINGLE-PAK LINK:	affrontez jusqu'à quatre joueurs avec une seule cartouche. Le nombre de vaisseaux et de courses sera limité.
CHAMPIONSHIP:	vous pouvez jouer en **Mode Time Attack** ou revoir les meilleures courses.

SAUVEGARDE ET SUPPRESSION DES DONNEES

Ce jeu est équipé d'un système automatique de sauvegarde. Les statistiques d'une course sont automatiquement sauvegardées quand vous finissez une course.

Effacer toutes les données

Maintenez les Boutons L et R et allumez votre Game Boy Advance pour faire apparaître le **Menu d'Effacement des Données**. Sélectionnez YES (Oui) pour confirmer et appuyez sur le Bouton A pour effacer toutes les données et sauvegardes.

Menu D'Effacement des Données

Effacer un fichier individuel

Dans le **Menu de Sélection de Fichier**, choisissez l'option CLEAR (Effacer) et appuyez sur le Bouton A pour confirmer. Ensuite sélectionnez le fichier que vous désirez effacer et appuyez sur le Bouton A pour valider. Choisissez O.K. pour effacer ce fichier.

Attention à ne pas effacer un fichier par accident !

Menu de Sélection de Fichier

ECRAN COURSE

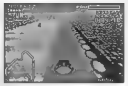
JAUGE D'ENERGIE

Indicateur de dégâts

Votre véhicule perd de l'énergie à chaque fois que vous percutez un concurrent ou que vous heurtez les bords de la piste. Si votre jauge d'énergie descend en-dessous d'un certain niveau, votre vitesse diminue, et si elle atteint le niveau zéro, votre véhicule sera détruit !

Récupérer de l'énergie

Sur chaque course se trouvent à certains endroits des zones garage ou vous pourrez récupérer de l'énergie en passant dessus.



Particularités des courses

Chaque course possède certaines particularités : des obstacles, des rampes de saut ou des bonus qui vous seront bénéfiques ou non. Soyez attentifs !

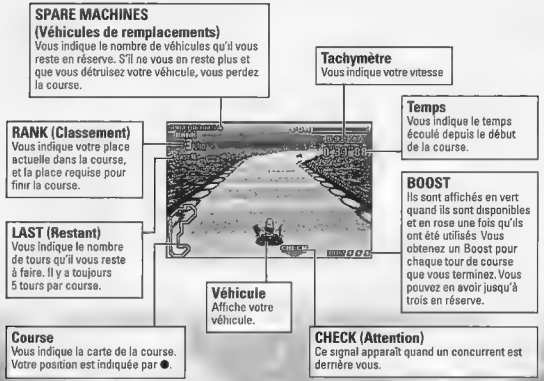
Spécial

Rampe de saut

Rampe d'accélération

Zone de décélération

Piège explosif



MODES DE JEU

Sélectionnez un Mode de jeu et appuyez sur le Bouton A.

Ecran de Sélection de Mode de Jeu

MODES 1 JOUEUR

GRAND PRIX

Sélectionnez GRAND PRIX pour afficher l'**Ecran de Sélection de Véhicule**. Utilisez la Manette ✚ et le Bouton A pour confirmer votre choix.

! *Au début, seulement quatre véhicules seront disponibles. D'autres seront débloqués une fois que vous aurez terminé certaines parties du jeu.*

Ecran de Sélection de Véhicule

Ensuite, choisissez votre SERIES et votre classe (CLASS). Sélectionnez O.K. pour confirmer et pour commencer la course.

! *Les premiers choix de* SERIES *et* CLASS *sont les courses les plus faciles. Les derniers choix sont les plus difficiles.*

Règles du Grand Prix

Le pilote doit finir la course parmi les trois premiers pour accéder à la course suivante. Il y a 5 tours par course.
Le pilote doit remplir les conditions suivantes ou il sera disqualifié.

Tour 1 – être classé dans les 15 premiers
Tour 2 – être classé dans les 10 premiers
Tour 3 – être classé dans les 7 premiers
Tour 4 – être classé dans les 5 premiers
Tour 5 – être classé dans les 3 premiers.

! *Le pilote qui descend à la 20ème place sera disqualifié.*

Tant que vous avez des véhicules en réserve, les crashs et la disqualification ne mettront pas fin à votre partie. Si votre réserve est épuisée, votre partie s'arrête.

ABANDONNER (MÊME FONCTION POUR CHAQUE COURSE)

Appuyez sur START pour quitter une course. Le **Menu Pause** apparaîtra. Sélectionnez GIVE UP (Abandonner) et confirmez en appuyant sur START. Quand l'option RETRY (Recommencer) apparaît, sélectionner NO (Non) et confirmez.

TRAINING (Entraînement)

Choisissez TRAINING dans l'**Ecran de Sélection de Mode de Jeu** pour aller à l'**Ecran des Réglages**. Appuyez sur droite ou gauche sur la Manette ✚ pour sélectionner un véhicule.

Ecran de Sélection de Véhicule

! *Au début, seuls quatre véhicules seront disponibles. D'autres véhicules seront disponibles quand vous aurez terminé certaines parties du jeu.*

Ensuite, vous devez sélectionner les véhicules contrôlés par l'ordinateur et leur assigner un niveau de difficulté.

! *Si vous choisissez* NO ENTRY *(pas d'inscription), il n'y aura pas de véhicules contrôlés par l'ordinateur.*

Choisissez ensuite la série de courses que vous voulez faire.

Appuyez sur droite ou gauche sur la Manette ✚ pour sélectionner la course sur laquelle vous voulez vous entraîner. Votre session d'entraînement commencera quand vous aurez validé votre sélection.

! *Seules les courses que vous avez terminées en* GRAND PRIX *seront accessibles dans le* **mode entraînement**.

Règles d'Entraînement

- Toutes les courses TRAINING se font en 5 tours.
- Si votre véhicule est complètement endommagé, votre session se terminera.

MODES MULTI-JOUEURS

Il y a deux types de **mode multi-joueurs**, MULTIPAK LINK et SINGLE-PAK LINK. Dans le mode MULTIPAK LINK, jusqu'à quatre joueurs peuvent connecter leur Game Boy Advance via des câbles Game Boy Advance Game Link et avec une cartouche par joueur. Dans le mode SINGLE-PAK LINK, jusqu'à quatre joueurs peuvent se connecter, mais avec seulement une seule cartouche.

MULTIPAK LINK (Link multi-cartouches)

! *Vous devez connecter tous les Game Boy Advance avec des câbles Game Link avant de jouer une partie (voir le chapitre "Jeu Multi-Cartouches, échanger les scores, Jeu Une Cartouche" pour plus de détails sur le* MULTIPAK LINK*).*

Dans l'**Ecran de Sélection de Mode**, tous les joueurs doivent sélectionner l'option MULTIPAK LINK et appuyer sur A pour valider.

Ecran de Confirmation

Cela fera apparaître l'**Ecran de Confirmation**. Vous pourrez y confirmer le nombre de joueurs et votre nom. Si O.K. apparaît sur l'Ecran du joueur 1, alors vous pourrez appuyer sur START pour accéder au menu de réglages des courses.

! *Si le nombre de joueurs n'est pas correct, vérifier les connections de câble Game Link et recommencer les opérations précédentes.*

L'**Ecran de Sélection de Véhicule** apparaîtra. Les options disponibles varient en fonction du nombre de joueurs.

Multipak Link pour deux joueurs

Chaque pilote pourra sélectionner son véhicule et confirmer son choix. Chaque joueur aura ensuite la possibilité de choisir un véhicule contrôlé par l'ordinateur et de définir son niveau de difficulté.

! *Si vous choisissez* NO ENTRY *(pas d'inscription), aucun véhicule contrôlé par l'ordinateur ne sera activé.*

Multipak Link pour trois joueurs

Chaque pilote pourra sélectionner son véhicule et le confirmer. Le joueur 1 pourra ensuite choisir le niveau de difficulté et la machine contrôlée par l'ordinateur, puis le joueur 1 pourra appuyer sur START pour commencer.

! *Si vous choissisez* NO ENTRY *(pas d'inscription), aucun véhicule ne sera contrôlé par l'ordinateur dans cette course.*

Multipak Link pour quatre joueurs

Chaque pilote pourra sélectionner son véhicule et le confirmer. Le joueur 1 pourra ensuite appuyer sur START pour commencer.

L'**Ecran de Sélection de Série** apparaîtra ensuite. Chaque joueur pourra choisir une série et la confirmer.

La course qui sera sélectionnée sera affichée. Chaque pilote peut choisir une course en appuyant sur ▲ ou ▼ et puis sur A pour valider. La course commencera immédiatement après que la piste a été choisie.

! *Vous ne pouvez pas sélectionner une course que vous n'avez pas terminée en mode solo. Un parcours sera disponible si un seul participant a couru dessus.*

Règles Multipak Link

- Il faut faire 5 tours de piste pour finir chaque course.
- Si votre véhicule explose, vous recommencerez la course au même endroit avec un nouveau véhicule. Votre véhicule brillera pendant un moment après un remplacement. Vous serez invulnérable pendant ce moment.

SINGLE-PAK LINK (Link une cartouche)

! *Vous devez connecter tous les Game Boy Advance avec des câbles Game Link avant de commencer une partie en Multi-joueurs. Voir "Jeu Multi-Cartouches, échanger les scores, Jeu Une Cartouche" pour plus de détails sur le* SINGLE-PAK LINK.

Ecran de Confirmation

! *Dans le mode* SINGLE-PAK LINK, *votre véhicule et la course seront automatiquement choisis. Il n'y a pas de musique dans le* **mode Single-Pak Link**.

Le joueur 1 doit sélectionner SINGLE-PAK LINK dans le **Menu de Sélection de Mode** et confirmer le nombre de joueur dans l'**Ecran Entry**. Le joueur 1 doit appuyer sur START quand tout est prêt.

! *Pendant ces opérations, le logo* GAME BOY *sera affiché sur les écrans des autres joueurs.*

Le Game Boy Advance du joueur 1 affichera des données sur son écran. Ces données seront ensuite transmises vers les autres Game Boy Advance. Cela peut prendre un certain temps.

Ecran de Confirmation de Transfert

Erreur de Transmission de Données

Si une erreur survient lors du transfert des données, un message d'erreur apparaîtra. Vérifiez alors les connexions des câbles Game Link et recommencez les opérations précédentes.

Si la transmission des données est correcte, PRESS START (appuyez sur START) apparaîtra sur l'écran du joueur 1. Une fois que le joueur 1 aura appuyé sur START, l'**Ecran de Confirmation des Véhicules** apparaîtra sur l'écran de tous les joueurs. Chaque joueur verra son véhicule tournoyant à l'écran. Le joueur 1 pourra alors appuyer sur START une fois encore.

Message d'Erreur

Puis la course sélectionnée apparaîtra sur tous les écrans. Le joueur 1 pourra de nouveau appuyer sur START afin de commencer la course.

! *L'ordinateur ajoutera autant de véhicules que nécessaire pour qu'il y ait en tout 4 participants sur chaque course.*

Règles Single-Pak Link

- Il faut faire 5 tours de piste pour finir chaque course.
- Si votre véhicule explose, vous recommencerez la course au même endroit avec un nouveau véhicule. Votre véhicule brillera pendant un moment après un remplacement. Vous serez invulnérable pendant ce moment.

CHAMPIONSHIP (Championnat)

Une fois que vous avez terminé certaines parties du jeu, le circuit CHAMPIONSHIP sera disponible dans le **Menu de Sélection de Mode**. Il n'y a qu'un parcours pour ce mode. A l'**Ecran de choix de mode**, choisir CHAMPIONSHIP pour accéder à l'**Ecran de choix de jeu**. Choisissez alors l'option TIME ATTACK (Contre la Montre) ou CHAMPION REPLAY (Revoir Champion).

Ecran de choix de jeu

TIME ATTACK (Contre la Montre)

Dans ce mode, vous pourrez participer à une course sur une piste spéciale. Votre but est d'exploser les précédents records. Choisissez TIME ATTACK dans l'**Ecran de Sélection de Jeu**, et appuyez sur ▲ ou ▼ pour choisir un véhicule. Appuyez sur A pour confirmer votre sélection.

! *Vous pourrez piloter n'importe quelle machine disponible dans le* **Mode Grand Prix**.

Ensuite, choisissez d'activer l'affichage du CHAMPION GHOST (Fantôme du Champion) et confirmez en appuyant sur A. Quand O.K. apparaît, appuyez sur A pour commencer la course.

! *Le* CHAMPION GHOST *est le fantôme de celui qui a battu le record de cette course. Celui qui détient les records est Megan. (Voir le chapitre "Pilotes et engins".)*

Ecran de confirmation pour revoir

Règles Time Attack

- La course se fait en 5 tours de piste.
- Si votre véhicule explose, la course se termine.

CHAMPION REPLAY (Revoir Champion)

Ce mode vous permettra de revoir la course de celui qui détient le record du **Mode Contre la Montre**. Choisissez CHAMPION REPLAY dans l'**Ecran de Sélection de Jeu**. Appuyez sur A pour confirmer vos choix.

La manipulation et les mouvements de pilotage seront affichés pendant la course.

ECHANGER DES CLASSEMENTS

! *Vous devez connecter vos Game Boy Advance avec un câble Game Boy Advance Game Link avant d'échanger vos temps de course.*

Jusqu'à quatre joueurs peuvent se connecter avec des câbles Game Link en même temps pour faire les échanges.

! *Les joueurs doivent avoir ouvert les Circuits* CHAMPIONSHIP *pour pouvoir échanger leurs temps.*

Tous les joueurs doivent choisir l'option RANKINGS (classement) dans le **Menu de Sélection**. Ils doivent ensuite sélectionner CHAMPIONSHIP et appuyer sur A pour confirmer.

Tous les joueurs pourront alors choisir EXCHANGE RANKINGS (Echanger Classement) et confirmer.

L'**Ecran de Confirmation** apparaîtra ensuite pour tous les joueurs. Si le nombre de joueurs est correct, le joueur 1 pourra appuyer sur START pour commencer le transfert des données.

Ensuite, l'**Ecran de Transmission de Données** apparaîtra sur tous les écrans. La transmission peut prendre un petit peu de temps Si le transfert est correct, l'option O.K. apparaîtra sur tous les écrans. Appuyez sur START pour retourner alors à l'**Ecran de Sélection de Classement**.

! *Prenez garde à ne pas déconnecter le câble Game Link avant de revenir à* l'**Ecran de Sélection de Classement.**

Ecran de Sélection de Séries

Ecran de Sélection de Classement

Ecran de Confirmation

Ecran de Transfert

Transfert de Données incorrect

Si le transfert de données est incorrect, un message d'erreur sera affiché. Vérifiez alors les connections des câbles Game Link et recommencez les opérations précédentes.

Message d'Erreur

CONSEILS DE PILOTAGE

Voici quelques conseils qui vous aideront à améliorer votre qualité de pilotage. Maîtrisez ces techniques professionnelles pour exploser tous les records.

Virage Explosif

Manipulation : Relâchez et appuyez sur le Bouton A
En appuyant sur le Bouton A votre moteur donnera une impulsion momentanée qui vous permettra de marquer un virage plus rapidement.

Utilisation du Virage Explosif : Pendant un virage marqué, ou quand vous êtes déséquilibré. (après avoir percuté un adversaire ou les bords de la piste, etc...)

- La technique des Virages Explosifs bien maîtrisée fera vraiment la différence dans les courbes serrées.

Démarrage Canon

Manipulation : Maintenez le Bouton A
Vous pouvez faire chauffer votre moteur en maintenant A enfoncé avant le départ de la course. Commencez à appuyer sur A au bon moment pour faire un Démarrage Canon.

Utilisation du Démarrage Canon : Au départ de la course.

- Le timing pour faire un Démarrage Canon varie en fonction du véhicule.
- Si vous commencez à faire chauffer votre moteur trop tôt, il va surchauffer, et cela aura l'effet inverse au démarrage.
- Si vous sentez que vous avez commencé à chauffer votre moteur trop tôt, relâchez et recommencez la manœuvre.
- Si votre timing est bon, votre véhicule sera propulsé à la vitesse de pointe très rapidement juste après le démarrage.

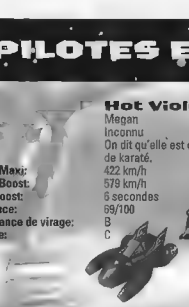
Saut en Longueur

Manipulation : Maintenez le Bouton A et ▼ enfoncés.
Si vous appuyez sur ▼ de la Manette ✚, l'avant de votre véhicule va se lever, ce qui vous permettra de sauter plus loin. Les sauts en longueur vous permettront de prendre quelques raccourcis.

Utilisation du Saut en Longueur : Au moment du saut.

PILOTES ET ENGINS

	Hot Violet	Fireball
Pilote:	Megan	Mickey Marcus
Age:	Inconnu On dit qu'elle est championne de karaté.	Il est censé avoir 35 ans Les femmes l'adorent: Il est un vrai gentleman.
Vitesse Maxi:	422 km/h	440 km/h
Vitesse Boost:	579 km/h	565 km/h
Durée Boost:	5 secondes	6.5 secondes
Résistance:	69/100	82/100
Performance de virage:	B	C
Equilibre:	C	B



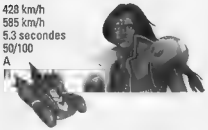
J.B. Crystal

Pilote: Jane B. Christie
Age: Elle dit avoir 20 ans
Elle a l'air jeune mais on dit qu'elle ment sur son âge.
Vitesse Maxi: 418 km/h
Vitesse Boost: 560 km/h
Durée Boost: 9.5 secondes
Résistance: 63/100
Performance de virage: C
Equilibre: A

Wind Walker

Nichi "The Sweep Man"
28
Il est silencieux et très fier.

428 km/h
585 km/h
5.3 secondes
50/100
A



Sly Joker

Lord Cyber
Environ 40 ans
Il a du sang royal. Il vit dans un château dans une contrée lointaine et a de nombreux domestiques. On ne connaît toutefois pas ses sources de revenus.

Vitesse Maxi: 436 km/h
Vitesse Boost: 591 km/h
Durée Boost: 3 secondes
Résistance: 75/100
Performance de virage: C
Equilibre: A

The Stingray

Alex
30
Il est un vigoureux ex-joueur de football américain.

460 km/h
525 km/h
12 secondes
85/100
C
C

COURSES

SERIES PAWN

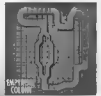
Pawn 1

BIANCA CITY / STRETCH CIRCUIT
(Circuit long)
La première course de la série Pawn est constituée de virages larges et serrés. Les temps sur cette course dépendent beaucoup de la façon dont les pilotes utilisent leurs Boost.

Pawn 2

STARK FARM / FIRST CIRCUIT
(Premier circuit)
Cette course est constituée d'une série de virages serrés du milieu à la fin qui la rend plus technique. Si les pilotes peuvent garder leur véhicule bien au centre, elle sera facile à maîtriser.

Pawn 3



EMPYREAN COLONY / NASH CIRCUIT
(Circuit de vitesse)
La fourche placée au milieu du circuit est le point célèbre de cette course. La clé de la victoire réside dans la préparation de la négociation des quatre lignes droites de chaque côté de la fourche. Soyez près à enclencher une très forte accélération.

Pawn 4

STARK FARM / SECOND CIRCUIT
(Deuxième circuit)
C'est une piste très large, mais remplie de zones de ralentissement. Il est dit que la victoire sur cette course réside dans la capacité à esquiver les véhicules des concurrents.

Finale Pawn

CLOUD CARPET / LONG JUMP CIRCUIT
(Circuit de saut)
La course finale de la Série Pawn se trouve dans les nuages. La visibilité est très faible. De plus un saut technique et des virages très serrés la rendent assez difficile à maîtriser.

JEU MULTI-CARTOUCHES, ECHANGER LES SCORES, JEU UNE CARTOUCHE

CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NECESSITE UN CÂBLE GAME BOY ADVANCE GAME LINK™.

Equipement nécessaire

Game Boy Advance ..... Un par joueur
Cartouches – Jeu Multi-Cartouches, échanger les scores . ..... Une par joueur
– Jeu Une Cartouche ..... Une cartouche
Câbles Game Boy Advance Game Link ..... 2 joueurs: 1 câble
..... 3 joueurs: 2 câbles
..... 4 joueurs: 3 câbles

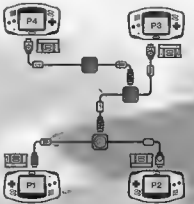
Connexion des câbles

Jeu Multi-Cartouches, échanger les scores

1. Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteints (interrupteur sur OFF). Insérez les cartouches dans les Game Boy Advance.
2. Connectez les câbles Game Link entre eux, et connectez-les aux Game Boy Advance dans les prises prévues à cet effet.
3. Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).
4. Suivez les instructions pour commencer une partie multi-joueurs.

- Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.
- Le joueur qui connectera la prise violette dans son Game Boy Advance sera le joueur 1

Référez-vous au schéma à la droite pour connecter les Game Boy Advance entre eux (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).



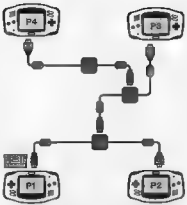
Game Boy Advance connectés avec les câbles Game Link

Jeu Une Cartouche

1. Assurez que les Game Boy Advance sont éteints (interrupteur sur OFF). Insérez la cartouche dans le Game Boy Advance du joueur 1.
2. Connectez les câbles Game Link entre eux.
3. Assurez-vous de bien insérer la petite prise violette dans le Game Boy Advance du joueur 1, et les grosses prises grises dans les Game Boy Advance des autres joueurs.
4. Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).
5. Suivez les instructions pour commencer une partie multi-joueurs avec une cartouche.

- Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.

Référez-vous au schéma à la droite pour connecter les Game Boy Advance entre eux (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).



Game Boy Advance connectés avec les câbles Game Link

En cas de problemes

Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants :

- Si vous utilisez d'autres câbles que les câbles Game Boy Avance Game Link.
- Si votre câble Game Link n'est pas correctement inséré dans votre Game Boy Advance
- Si un des câbles Game Link est retiré pendant un transfert de données.
- Si plus de 4 Game Boy Advance sont connectés entre eux
- Si un des câbles n'est pas correctement inséré dans l'un des Game Boy Advance.
- Si la cartouche n'est pas insérée dans le Game Boy Advance du Joueur1 (Jeu Une Cartouche).

CONTENIDO

Bienvenido a F-Zero: Maximum Velocity..... 84
Controles..... 85
Inicio del juego 86
Pantalla carreras 89
Modos de juego..... 91
Intercambio de clasificaciones 97
Consejos para la carrera..... 98
Pilotos y máquinas 99
Recorridos 101
Juego Multicartucho, Intercambio de clasificaciones, Juego con un cartucho 102

BIENVENIDO A F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

Captain Falcon, Dr. Stewart... Ha pasado un cuarto de siglo desde que alcanzaron la fama como pilotos de carreras de F-Zero, y con el paso del tiempo de sus días de gloria se han desvanecido y sólo queda algo parecido a una leyenda. El gran peligro de las carreras de F-Zero hizo que algunos pidieran que se les pusiera fin, pero ahora ha surgido una nueva generación de pilotos que está dispuesta a seguir escribiendo páginas en la historia de este deporte. Es la eterna búsqueda de victoria, fama y fortuna.

La humanidad se había sumido en un período de calma relativa después de su gran salto al espacio. Entre los que se están recuperando del frenesí inicial de las carreras espaciales se encontraban los poderosos comerciantes de la época. Con la experiencia comprobaron que si bien los grandes trayectos espaciales ofrecían increíbles oportunidades comerciales, con estas grandes distancias también sufrían los estragos de la piratería. Llegaron a la conclusión de que no podían afrontar el coste de que les robaran constantemente, por lo que terminaron limitándose a regular y defender sus territorios. Sus prácticas empresariales conservadoras hicieron que un gran número de pilotos espaciales de alto nivel se quedaran sin empleo, y por ello surgió un audaz grupo de hombres y mujeres que deseaban hacerse ricos del único modo posible: como pilotos de F-Zero.

CONTROLES

Acerca de la opción Boost (impulso)

Iconos "S"

Hay tres iconos "S" en la parte inferior derecha de la pantalla del juego. Al principio de cada carrera están en blanco. Una vez que acabe la primera vuelta de la carrera, uno de los iconos "S" se volverá verde. Un icono verde "S" equivale a un Boost (impulso). Para utilizar un boost, mantén pulsado el botón A y a continuación pulsa los botones L y R simultáneamente. Puedes llegar a tener hasta tres Boost almacenados a la vez, uno por cada icono "S".

Acerca de los saltos

En un circuito, saltarás cuando pases por una plataforma de salto. Si pulsas ▼ en el Panel de Control ✚ mientras aterrizas, no sufrirás daños.

Plataforma de salto

Fuera de la carrera, pulsa el botón A para confirmar las selecciones y el botón B para cancelarlas y volver a la pantalla anterior. Utiliza el panel de Control ✚ para realizar las selecciones de menú. Pulsa A + B + SELECT + START simultáneamente para reiniciar el juego.

INICIO DEL JUEGO

Inserta el cartucho de **F-Zero™: Maximum Velocity™** en la Game Boy Advance™ y enciéndela. Una vez que aparezca la **pantalla título**, pulsa START.

Pantalla título

! *Pulsa* SELECT *en la* **pantalla título** *para ver una demostración de los controles de juego.*

SELECCIONAR ARCHIVO

La **pantalla seleccionar archivo** aparecerá después de pulsar START. Selecciona el archivo con el que deseas jugar y pulsa el botón A para confirmar la elección y comenzar el juego. Si es la primera vez que juegas, selecciona ENTRY (entrada) para comenzar con un archivo nuevo y dale un nombre. (En un cartucho puedes guardar tres archivos.)

En primer lugar, utiliza el panel de Control ✚ para mover el cursor hasta la ranura abierta en la que guardarás el nuevo archivo. Pulsa el botón A para confirmar la elección y desplázate a la **pantalla nombrar entrada.** Utiliza el panel de Control ✚ y el botón A para ingresar tu nombre. Cuando hayas terminado, selecciona O.K. (aceptar) y pulsa el botón A.

Volverás a la **pantalla seleccionar archivo** y elegirás el archivo con el que deseas jugar.

Una vez que confirmes la selección del archivo, aparecerá la **pantalla seleccionar menú**. Los tres elementos del menú son START (inicio), RANKINGS (clasificaciones) y OPTIONS (opciones). Elige START para acceder a la **pantalla seleccionar modo.**

Pantalla seleccionar menú

START (inicio)

Elige esta opción para comenzar la configuración de la carrera.

RANKINGS (clasificaciones)

Selecciona esta opción para ver las marcas de velocidad de las carreras individuales. Selecciona las series que deseas ver y pulsa el botón A para confirmar la elección.

! *La opción* CHAMPIONSHIP *(campeonato) aparecerá como una opción disponible en el menú una vez que se cumplan ciertos requisitos. También utilizarás el* **menú Rankings** *para intercambiar las marcas a través del cable Game Link per Game Boy Advance™. Consulta el capítulo "Intercambio de clasificaciones" para obtener más datos.*

A continuación, deberás elegir el nombre de archivo individual o MIXED RANKINGS (clasificaciones mixtas). Utiliza el botón A para confirmar la selección.

- Podrás ver sólo tus marcas eligiendo tu archivo individual.
- Podrás ver las marcas de cualquier archivo guardado en el cartucho o los de los corredores contra los que has competido utilizando el cable Game Link.

Ahora puedes ver los diez primeros puestos de las carreras individuales. Utiliza el panel de Control ✚ para desplazarte a través de los registros. Pulsa ▶ en el panel de Control ✚ para ver otros registros de recorridos.

! *No podrás ver los registros de las carreras en las que no has participado.*

OPTIONS (opciones)

Pantalla seleccionar modo de juego

En la **pantalla opciones** hay tres elementos de menú. Puedes cambiar el número de máquinas, la configuración de los controles (CONTROL) y la de la música (MUSIC). Utiliza el panel de Control ✚ para realizar las selecciones y el botón A para confirmarlas. Una vez que hayas finalizado la configuración, selecciona O.K. y pulsa el botón A para finalizar.

Selecciona START para acceder a la **pantalla seleccionar modo de juego.** Selecciona un modo entre las cinco opciones de la **pantalla seleccionar modo de juego** y pulsa el botón A para confirmar tu elección.

- Deberás tener conectado el cable Game Link para seleccionar MULTIPAK LINK (enlace Multipak) o SINGLE-PAK LINK (enlace Single-Pak).
- La opción CHAMPIONSHIP (campeonato) aparecerá como la quinta opción de menú una vez que se cumplan ciertos requisitos.

GRAND PRIX: Compite en cualquier serie de carrera disponible.
TRAINING: Ingresa TRAINING (entrenamiento) para practicar en los recorridos individuales.
MULTIPAK LINK: Puedes competir con hasta tres jugadores. Para jugar en este modo, es necesario un número igual de jugadores y de cartuchos.
SINGLE-PAK LINK: Con un único cartucho pueden competir hasta cuatro jugadores. El número de máquinas y recorridos será limitado.
CHAMPIONSHIP: Aquí puedes activar el **modo Time Attack** (batir marcas) o volver a ver las carreras que se encuentran en las primeras posiciones de la clasificación.

ACERCA DE GUARDAR Y BORRAR DATOS DE JUEGOS

Este juego cuenta con una función de guardado automático. Los datos de las carreras se guardan automáticamente cuando finaliza una carrera.

Borrar todos los datos de juegos

Mantén pulsados los botones L y R al encender para que aparezca la **pantalla borrar datos**. Selecciona YES (sí) y confirma tu elección pulsando el botón A para borrar todos los datos de juegos.

Pantalla borrar datos

Borrar archivos individuales

En la **pantalla seleccionar archivo**, elige la opción CLEAR (borrar) y confirma pulsando el botón A. A continuación, selecciona el archivo que desees borrar y pulsa el botón A para confirmar la elección. Elige O.K. para borrar ese archivo.

Pantalla seleccionar archivo

Presta atención para no borrar accidentalmente un archivo equivocado.

PANTALLA CARRERAS

MEDIDOR DE ENERGÍA

Daños en la máquina

El vehículo perderá energía cuando se desplace por pistas de otros corredores o barreras de protección. Cuando el nivel de energía disminuya hasta un cierto punto, la velocidad disminuirá y si llega a cero, la máquina se estrellará y explotará.

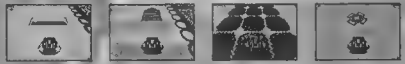
Recuperación de potencia

En cada recorrido existen "boxes" a los que puedes acudir para que el vehículo recupere energía.

Funciones de recorrido

Los diferentes recorridos cuentan con un gran número de funciones especiales. Algunas son obstáculos que pueden dañar los vehículos, mientras que otras pueden ser de ayuda, por lo que deberás estar siempre atento.

Algunas funciones especiales



Plataforma de salto | Plataforma de aceleración | Zona de desaceleración | Trampa explosiva

SPARE MACHINES (máquinas de repuesto)
Aquí se muestra el número de vehículos que te quedan antes de que finalice el juego.

Velocímetro
Si deseas saber a qué velocidad te estás desplazando, comprueba tu velocímetro.

Tiempo
Esta función de reloj indica el tiempo transcurrido desde el comienzo de la carrera

RANK (posición)
Mira en qué posición te encuentras actualmente y el lugar que necesitas alcanzar para continuar con la carrera.

BOOST (impulso)
Aparecen en verde cuando están disponibles y en rosa cuando se están utilizando. Obtendrás un Boost por cada vuelta que finalices. Puedes tener hasta tres Boost a la vez

LAST (última)
Cada recorrido tiene cinco vueltas. Aquí se muestra el número de vueltas que quedan en la carrera.

Máquina
Aquí aparece tu máquina de carreras F-Zero.

Recorrido
Planifica tu estrategia de carrera con el mapa del recorrido que se muestra aquí. (● representa tu posición actual.)

CHECK (comprobar)
Cuando un competidor rival se coloca detrás de ti, aparecerá esta advertencia en la parte inferior de la pantalla del juego.

MODOS DE JUEGO

Selecciona un modo y pulsa el botón A para confirmar tu elección.

MODOS PARA UN JUGADOR

GRAND PRIX

Pantalla seleccionar modo de juego

Selecciona la opción GRAND PRIX del menú para acceder a la **pantalla seleccionar máquina**. Utiliza el panel de Control ✚ y el botón A para seleccionar y confirmar tu elección.

! *Al principio sólo hay disponibles cuatro máquinas. A medida que cumplas ciertos requisitos del juego, podrás utilizar más máquinas.*

A continuación, elige SERIES (series) y CLASS (clase). Selecciona O.K. y confirma para acceder a una carrera.

! *La primera opción de* SERIES *y* CLASS *es la más fácil, y la última es la más difícil.*

Pantalla seleccionar máquina

Normas de Grand Prix

Los pilotos deben clasificarse en uno de los tres primeros puestos en los cinco recorridos de una serie para continuar. Cada carrera consta de cinco vueltas. Los pilotos deben cumplir las siguientes condiciones, de lo contrario quedarán descalificados.

- **Vuelta 1** – Deben clasificarse dentro de los quince primeros
- **Vuelta 2** – Deben clasificarse dentro de los diez primeros
- **Vuelta 3** – Deben clasificarse dentro de los siete primeros
- **Vuelta 4** – Deben clasificarse dentro de los cinco primeros
- **Vuelta 5** – Deben clasificarse dentro de los tres primeros

! *Los pilotos que se clasifiquen por debajo de veinte primeros puestos quedarán descalificados.*

Mientras cuentes con máquinas de repuesto, los choques o las descalificaciones no serán causa para que finalice el juego. (Si ya no cuentas con máquinas de repuesto, el juego finalizará.)

ACERCA DE LA OPCIÓN RENDIRSE (ES IGUAL EN TODOS LOS MODOS)

Pulsa START en cualquier punto para abandonar una carrera. De este modo accederás a la **pantalla pausa**, donde podrás seleccionar la opción GIVE UP (rendirse). Pulsa START para confirmar tu elección y abandonar la carrera. Cuando aparezca RETRY (volver a intentar), selecciona NO y confírmalo.

TRAINING (entrenamiento)

Pantalla seleccionar máquina

Elige TRAINING en la **pantalla seleccionar modo de juego** para continuar con la configuración del juego. Pulsa a la izquierda y a la derecha en el Panel de Control ✚ para seleccionar la máquina.

! *Al principio sólo hay disponibles cuatro máquinas. A medida que cumplas ciertos requisitos del juego, podrás utilizar más máquinas.*

A continuación deberás elegir la máquina controlada por ordenador y establecer el nivel de dificultad.

! *Si eliges* NO ENTRY *(ninguna entrada), no habrá ningún vehículo controlado por ordenador.*

En la **pantalla seleccionar serie**, elige las series en las que deseas competir.

Pulsa izquierda y derecha en el Panel de Control ✚ para seleccionar el recorrido en el que deseas entrenar. La sesión de entrenamiento comenzará cuando confirmes la selección de recorrido.

! *Sólo estarán disponibles para entrenar los recorridos de competición* GRAND PRIX *en los que hayas participado.*

Normas de Training

- Todas las carreras de Training consistirán en cinco vueltas.
- Si la máquina está dañada de modo que no se pueda reparar, la sesión de Training finalizará.

MODOS PARA VARIOS JUGADORES

Existen dos modos para varios jugadores, MULTIPAK LINK y SINGLE-PAK LINK. En el modo MULTIPAK LINK hasta cuatro jugadores pueden conectar sus sistemas Game Boy Advance utilizando cables Game Link de Game Boy Advance y un cartucho por persona. En el modo SINGLE-PAK LINK pueden conectarse hasta cuatro jugadores utilizando un único cartucho.

MULTIPAK LINK

! *Antes de comenzar juegos para varios jugadores, deberás conectar todos los sistemas de Game Boy Advance que participen con cables Game Link. Consulta el capítulo "Juego Multicartucho, Intercambio de clasificaciones, Juego con un cartucho" para obtener más detalles sobre el* **modo MultiPak Link**.

Pantalla confirmación de entrada

En la **pantalla seleccionar modo**, todos los jugadores deben seleccionar MULTIPAK LINK y confirmar con el botón A. De este modo aparecerá la **pantalla confirmación de entrada**, en la que podrás confirmar el número de jugadores y tu nombre de entrada individual (ENTRY NAME). Si aparece O.K. en la pantalla del Jugador 1, este jugador deberá pulsar START para continuar con la configuración de la carrera.

! *Si el número de jugadores es incorrecto, comprueba las conexiones del cable Game Link y comienza de nuevo la configuración.*

A continuación, aparecerá la **pantalla seleccionar máquina**. El control en esta pantalla será diferente dependiendo del número de jugadores.

Multipak Link con dos jugadores

Cada participante seleccionará una máquina y confirmará su elección. Cada jugador tendrá la opción de elegir una máquina controlada por ordenador. Además, cada jugador seleccionará el nivel de dificultad de esa máquina.

! *Si eliges* NO ENTRY *(ninguna entrada), en la carrera no participará ninguna máquina controlada por ordenador.*

Multipak Link con tres jugadores

Cada participante seleccionará una máquina y confirmará su elección. A continuación, el Jugador 1 seleccionará el nivel de dificultad y la máquina que deberá controlar el ordenador, y posteriormente el Jugador 1 pulsará START cuando se lo indiquen (PRESS START).

! *Si eliges* NO ENTRY, *en la carrera no participará ninguna máquina controlada por ordenador.*

Multipak Link con cuatro jugadores

Cada participante seleccionará una máquina y confirmará su elección. El Jugador 1 pulsará START cuando se lo indiquen.

A continuación aparecerá la **pantalla seleccionar serie**. Cualquiera de los participantes puede seleccionar y confirmar las series en las que se va a competir.

Por último, aparecerá la **pantalla seleccionar recorrido**. Cualquiera de los participantes puede seleccionar un recorrido pulsando ▲ o ▼ y confirmar esta elección con el botón A. La carrera comenzará inmediatamente una vez que se haya confirmado la selección del recorrido.

! *No puedes seleccionar un recorrido en el que no hayas participado anteriormente. (Si sólo uno de los jugadores ha participado en un cierto recorrido, dicho recorrido se abrirá.)*

Normas de Multipak Link

- Cada carrera consta de cinco vueltas.
- Si tu máquina explota, volverás a aparecer cerca y continuarás la carrera. Tu máquina parpadeará brevemente después de reaparecer y durante ese breve período será inmune a los daños.

SINGLE-PAK LINK

! *Antes de comenzar juegos para varios jugadores, deberás conectar todos los sistemas de Game Boy Advance que participen con cables Game Link. Consulta el capítulo "Juego Multicartucho, Intercambio de clasificaciones, Juego con un cartucho" para obtener más detalles sobre el* **modo Single-Pak Link**.

Pantalla confirmación de entrada

! *En el modo* SINGLE-PAK LINK, *tu máquina y el recorrido se seleccionan de forma automática. Durante las carreras en el modo* SINGLE-PAK LINK *no suena música.*

El Jugador 1 seleccionará SINGLE-PAK LINK en la **pantalla seleccionar modo** y a continuación confirmará el número de participantes en la **pantalla confirmación de entrada**. El Jugador 1 pulsará START cuando se lo indiquen.

! *Durante la configuración, el logotipo de* GAME BOY *aparecerá en las pantallas de los demás jugadores.*

La Game Boy Advance del Jugador 1 mostrará ahora la **pantalla transmisión de datos**. La transmisión de los datos del juego tardará unos instantes.

Pantalla transmisión de datos

Errores de transmisión de datos

Si se produce un error en la transmisión de datos, aparecerá un mensaje de error en la pantalla. Comprueba las conexiones del cable Game Link y comienza de nuevo la configuración del juego.

Si la transmisión de datos se lleva a cabo sin problemas, aparecerá PRESS START en la pantalla del Jugador 1. Una vez que el Jugador 1 pulsa START, aparecerá la **pantalla confirmación de máquina** en las pantallas de todos los jugadores. Cada jugador verá un vehículo girando, que será el vehículo que utilizará. Desde aquí, el Jugador 1 pulsará de nuevo START.

Mensaje de error

A continuación, aparecerá el recorrido en todas las pantallas de los jugadores. El Jugador 1 pulsará START para comenzar la carrera.

! *El ordenador agregará y controlará cualquier máquina que sea necesaria hasta que el número total llegue a cuatro.*

Normas de Single-Pak Link

- Cada carrera consta de cinco vueltas.
- Si tu máquina explota, volverá a aparecer cerca y continuará la carrera. Tu máquina parpadeará brevemente después de reaparecer y durante ese breve período será inmune a los daños.

CHAMPIONSHIP (campeonato)

Una vez que cumplas ciertos requisitos del juego, el circuito CHAMPIONSHIP estará disponible en la **pantalla seleccionar modo**. Sólo hay un recorrido especialmente diseñado para este modo. En la **pantalla seleccionar modo de juego**, elige CHAMPIONSHIP para acceder a la **pantalla seleccionar juego**. Elige entre TIME ATTACK o CHAMPION REPLAY.

Pantalla seleccionar juego

TIME ATTACK (batir marca)

En este modo, participarás en un recorrido especialmente diseñado para alcanzar un nuevo récord.

Elige TIME ATTACK desde la **pantalla seleccionar juego**, y a continuación pulsa ▲ o ▼ para elegir una máquina con la que competir. Utiliza el botón A para confirmar la selección.

! *Puedes utilizar cualquier máquina disponible en el* **modo Grand Prix**.

A continuación, elige si deseas o no que aparezca el CHAMPION GHOST (fantasma del campeón) y confirma pulsando el botón A. Cuando aparezca O.K., pulsa el botón A para comenzar la carrera.

! *El llamado* CHAMPION GHOST *es un fantasma del actual poseedor del récord de la carrera, que ahora es Megan. (Consulta "Pilotos y máquinas".)*

Pantalla confirmation de reproducción

Normas de Time Attack

- La carrera consta de cinco vueltas.
- La carrera finalizará si la máquina explota.

CHAMPION REPLAY (reproducción de campeonato)

Puedes ver una reproducción de la carrera del poseedor del récord en el recorrido TIME ATTACK. Elige CHAMPION REPLAY en la **pantalla seleccionar juego** para acceder a la **pantalla de confirmación**. Pulsa A para confirmar la decisión de comenzar la reproducción, durante la que aparecerán los controles del poseedor del récord.

INTERCAMBIO DE CLASIFICACIONES

! *Deberás conectar la Game Boy Advance con el cable Game Link per Game Boy Advance antes de intercambiar tiempos de carrera.*

Con el cable Game Link se pueden conectar hasta cuatro jugadores para intercambiar tiempos de carrera de CHAMPIONSHIP Circuit.

! *Todos los jugadores que deseen intercambiar marcas de* CHAMPIONSHIP *Circuit deben tener abierto este circuito en sus cartuchos individuales.*

Todos los jugadores deberán elegir RANKINGS en la **pantalla seleccionar menú** para ver las series disponibles. Todos los jugadores deberán seleccionar a continuación CHAMPIONSHIP y utilizar el botón A para confirmar.

Ahora todos los jugadores elegirán EXCHANGE RANKINGS (intercambio de clasificaciones) en la **pantalla selección de clasificaciones** y confirmarán la selección con el botón A.

Todos los jugadores accederán a la **pantalla confirmación de entrada**. Si el número de jugadores es correcto, el Jugador 1 pulsará START cuando se lo indiquen. De este modo comenzará la transferencia de datos.

A continuación aparecerá la **pantalla transmisión de datos** en todas las pantallas de los jugadores. La transmisión de los datos del juego tardará unos instantes. Si la transmisión de los datos del juego se lleva a cabo con éxito, aparecerá O.K. en todas las pantallas de juego de los jugadores. Pulsa START para volver a la **pantalla selección de clasificaciones**.

! *No desconectes el cable Game Link antes de volver a la* **pantalla selección de clasificaciones**.

Pantalla seleccionar series

Pantalla seleccionar clasificaciones

Pantalla confirmación de entrada

Pantalla transmisión de datos

Transferencia de datos fallida

Si se producen fallos en la transferencia de datos, aparecerá un mensaje de error. Comprueba las conexiones del cable Game Link y comienza de nuevo.

Mensaje de error

CONSEJOS PARA LA CARRERA

A continuación te ofrecemos algunas sugerencias para mejorar tus técnicas como piloto. Una vez que domines las técnicas avanzadas, lucha por la bandera a cuadros.

Giro repentino

Control: Pulsa varias veces el botón A

Al pulsar varias veces el botón A, el motor de la máquina arrancará momentáneamente, con lo que podrás nivelar la máquina en las esquinas con más rapidez.

Utiliza los giros repentino: Cuando dobles una esquina o cuando la máquina no esté nivelada (tras chocar con otra máquina, en la barrera de protección, etc.).

- Un giro repentino a tiempo será de gran ayuda en esquinas muy cerradas.

Arranque de cohete

Control: Mantén pulsado el botón A

Puedes acelerar el motor manteniendo pulsado el botón A antes de que comience la carrera. Acelera el motor a tiempo con la pantalla lista para llevar a cabo un arranque de cohete.

Utiliza los arranques de cohete: Al inicio de una carrera.

- El tiempo necesario para realizar con éxito un arranque de cohete es diferente con cada vehículo.
- Si comienzas a acelerar el motor con demasiada antelación, el motor se sobrecalentará y la máquina perderá velocidad nada más comenzar la carrera.
- Si piensas que has comenzado a acelerar demasiado rápido, deja de pulsar el botón A y comienza a acelerar el motor de nuevo.
- Si tu marca de tiempo es buena, la máquina puede utilizar el momento para mantener algo de la velocidad provista por el arranque de cohete.

Salto largo

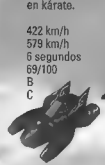
Control: Mantén pulsado el botón A + ▼

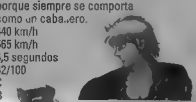
Si pulsas ▼ en Panel de Control ✚ durante un salto, el frontal de la máquina se impulsará, con lo que podrás saltar más lejos. Con los saltos largos podrás tomar algunos atajos.

Utiliza estos saltos largos: Cuando despegues.

PILOTOS Y MÁQUINAS

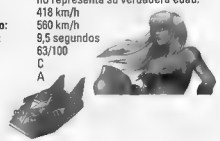
	Hot Violet	Fireball
Piloto:	Megan	Mickey Marcus
Edad:	Desconocida	Se le calculan unos 35 años
	Se rumorea que es una experta en kárate.	Sus admiradoras le adoran porque siempre se comporta como un caballero.
Velocidad máxima:	422 km/h	440 km/h
Velocidad con impulso:	579 km/h	565 km/h
Duración del impulso:	6 segundos	6,5 segundos
Fuerza del cuerpo:	69/100	82/100
Rendimiento del giro:	B	C
Equilibrio:	C	B





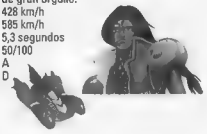
J.B. Crystal

Piloto: Jane B. Christie
Edad: Dice tener 20 años. Parece joven, pero se comenta que no representa su verdadera edad.
Velocidad máxima: 418 km/h
Velocidad con impulso: 560 km/h
Duración del impulso: 9,5 segundos
Fuerza del cuerpo: 63/100
Rendimiento del giro: C
Equilibrio: A



Wind Walker

Piloto: Nichi "The Sweep Man"
Edad: 28
Es un hombre callado de gran orgullo.
Velocidad máxima: 428 km/h
Velocidad con impulso: 585 km/h
Duración del impulso: 5,3 segundos
Fuerza del cuerpo: 50/100
Rendimiento del giro: A
Equilibrio: D



Sly Joker

Piloto: Lord Cyber
Edad: Alrededor de 40
Tiene lazos de sangre con la realeza y posee un título nobiliario. Vive en un castillo en un paraje remoto y tiene un gran número de sirvientes, pero se desconoce la fuente de sus ingresos.
Velocidad máxima: 436 km/h
Velocidad con impulso: 591 km/h
Duración del impulso: 3 segundos
Fuerza del cuerpo: 75/100
Rendimiento del giro: C
Equilibrio: A

The Stingray

Piloto: Alex
Edad: 30
Alex, un ex jugador profesional de fútbol con energía para parar un tren
Velocidad máxima: 460 km/h
Velocidad con impulso: 525 km/h
Duración del impulso: 12 segundos
Fuerza del cuerpo: 85/100
Rendimiento del giro: C
Equilibrio: C

RECORRIDOS

RECORRIDOS DE LAS SERIES PAWN

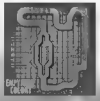
Pawn 1

BIANCA CITY / STRETCH CIRCUIT
El recorrido inicial en las series Pawn tiene un diseño de curvas pronunciadas y de curvas menos pronunciadas. Los tiempos en este recorrido pueden variar en gran medida dependiendo de la habilidad de los pilotos a la hora de utilizar los impulsos.

Pawn 2

STARK FARM / FIRST CIRCUIT
Una serie de pequeñas esquinas pronunciadas que comienzan en las etapas intermedias y continúan hacia la línea de meta aporta al circuito de apertura en esta serie un diseño más técnico. No obstante, si los pilotos consiguen mantener en línea sus máquinas, este recorrido no debería ser difícil de dominar.

Pawn 3



EMPYREAN COLONY / DASH CIRCUIT
La bifurcación en el punto medio es la característica de este recorrido. La clave para dominar este recorrido es prepararse para los cuatro pilotos de choque en ambas bifurcaciones deberás estar preparado para controlar los impulsos a gran velocidad que producen.

Pawn 4

STARK FARM / SECOND CIRCUIT
Se trata de un recorrido bastante amplio, pero está repleto de zonas de desaceleración que delimitan y definen la línea de carrera de seguridad. La victoria en este caso depende de la habilidad de los pilotos para evitar el choque con las máquinas rivales.

Pawn final

CLOUD CARPET / LONG JUMP CIRCUIT
El recorrido final en las series Pawn tiene lugar entre nubes, por lo que la visibilidad es escasa. Además, el piloto deberá tener unas habilidades técnicas excelentes para los saltos y para muchas esquinas complicadas.

JUEGO MULTICARTUCHO, INTERCAMBIO DE CLASIFICACIONES, JUEGO CON UN CARTUCHO

ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK DE GAME BOY ADVANCE.

Equipo necesario

Sistemas Game Boy Advance: ..... Uno por jugador
Cartuchos – Juego Multicartucho, Intercambio de clasificaciones: ..... Uno por jugador
– Juego con un cartucho: ..... Un Game Pak
Cables Game Link para Game Boy Advance: ..... Dos jugadores: Un cable
..... Tres jugadores: Dos cables
..... Cuatro jugadores: Tres cables

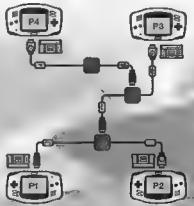
Instrucciones para conexión

Juego Multicartucho, Intercambio de clasificaciones:

1. Compruebe que los interruptores de alimentación de todos los sistemas de juego están apagados (OFF) y después inserte los cartuchos en las ranuras cartuchos.
2. Conecte los cables Game Link y enchúfelos en el conector externo de extensión (EXT) de cada sistema de juego.
3. Encienda el interruptor de alimentación (ON) de cada sistema de juego.
4. Siga las instrucciones de juego Multicartucho.

- Cuando juegue con sólo dos o tres jugadores, no conecte ningún sistema de juego que se no se vaya a usar.
- El jugador que enchufe un conector pequeño de color morado en Game Boy Advance será el jugador nº 1.

Consulte la imagen al conectar los cables Game Link a los sistemas Game Boy Advance. (Tenga en cuenta que el conector pequeño es de color morado y el grande gris.)



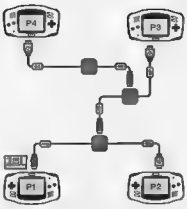
Game Boy Advance y cable Game Link de Game Boy Advance

Juego con un cartucho:

1. Compruebe que los conmutadores de alimentación de todos los sistemas de juego están apagados (OFF) y después inserte el cartucho en la ranura Game Pak del jugador nº 1.
2. Conecte los cables Game Link.
3. Asegúrese de insertar el pequeño conector morado en el sistema de juego del jugador nº 1 y el grande de color gris en los demás sistemas de juego, inserte los cables Game Link en los conectores de extensión externos (EXT).
4. Apague todos los conmutadores de alimentación del sistema.
5. Ahora siga las instrucciones de juego con un cartucho.

- Cuando juegue con sólo dos o tres jugadores, no conecte ningún sistema de juego que se no se vaya a usar.

Consulte el diagrama al conectar los cables Game Link a los sistemas Game Boy Advance. (Tenga en cuenta que el conector pequeño de color morado va en el sistema de juego del jugador nº 1).



Game Boy Advance y cable Game Link de Game Boy Advance

Resolución de problemas

Es posible que no pueda transferir datos de juego o que se produzca un funcionamiento incorrecto en cualquiera de las siguientes situaciones:

- Cuando utilice cualquier cable que no sean los cables Game Link de Game Boy Advance.
- Cuando algún cable Game Link no esté totalmente insertado en algún sistema de juego.
- Cuando se retire algún cable Game Link durante la transferencia de datos.
- Cuando están conectados más de cuatro sistemas de juego Game Boy Advance.
- Cuando algún cable Game Link está mal conectado a algún sistema de juego.
- Cuando se inserta un cartucho en un sistema que no sea Game Boy Advance del jugador 1 (Juego con un cartucho).

INDICE

Benvenuto nel mondo di F-Zero: Maximum Velocity! 24
Comandi 25
Inizio del gioco 26
Schermo delle corse 29
Modalità di gioco 31
Scambio dei record personali 37
Suggerimenti per le corse 38
I piloti e le macchine 39
I circuiti 41
Gioco con più cassette, con una sola cassetta e scambio dei record 42

BENVENUTO NEL MONDO DI F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY!

È passato un quarto di secolo da quando Captain Falcon e il Dr. Stewart hanno raggiunto la fama di esperti piloti di F-Zero e col passare del tempo i loro giorni di gloria si sono lentamente trasformati in leggenda. L'estrema pericolosità di queste corse ha spinto qualcuno a richiedere che le gare fossero proibite, ma adesso è emersa una nuova generazione di piloti, desiderosa di continuare a scrivere la storia di questo sport. È una sfida senza tempo per la vittoria, la fama e il successo.

L'umanità si era preparata ad un periodo di relativa calma dopo la sua grande conquista dello spazio. I mercanti del tempo furono tra coloro che per primi seppero trarre vantaggio dalla iniziale frenesia della corsa nello spazio. Con l'esperienza avevano imparato che, mentre lo spazio infinito offriva incredibili possibilità di commercio, queste distanze enormi li esponevano anche ai saccheggi dei pirati. Ben presto capirono che non potevano permettersi di essere continuamente derubati e decisero di proteggere i loro territori. La loro cautela nella conduzione degli affari aveva lasciato senza lavoro molti prestigiosi piloti spaziali, aumentò così il numero di uomini e donne il cui obiettivo era fare fortuna in poco tempo con l'unica risorsa loro rimasta… diventare piloti di F-Zero.

COMANDI

Il boost (propulsore)
Nella parte in basso a destra dello schermo di gioco ci sono tre icone "S". All'inizio di ogni corsa sono bianche, una "S" diventerà verde dopo aver finito il primo giro di ogni corsa. Una "S" verde equivale ad un boost. Per usare un boost, tieni premuto il pulsante A e poi premi contemporaneamente i pulsanti L e R. Puoi conservare fino a tre boost per volta, uno per ogni "S".

Icone "S"

I salti
Passando su una pedana di salto di un percorso potrai effettuare un balzo. Premendo ▼ sulla pulsantiera di comando ✚ quando atterri non subirai danni.

Pedana di salto

Al di fuori delle corse, premi il pulsante A per confermare le selezioni e il pulsante B per annullare e tornare allo schermo precedente. Usa la pulsantiera di comando ✚ per effettuare le selezioni di menu. Premi contemporaneamente A+B+SELECT+START per resettare il gioco.

INIZIO DEL GIOCO

Inserisci la cassetta di gioco **F-Zero™: Maximum Velocity™** nel Game Boy Advance™ e accendilo spostando l'interruttore su ON. Quando appare lo **schermo del titolo**, premi START.

! *Premi* SELECT *sullo* **schermo del titolo** *per vedere una dimostrazione dell'uso dei comandi.*

Schermo del titolo

SELEZIONA FILE

Dopo aver premuto START apparirà lo **schermo Seleziona file**. Seleziona il file con cui vuoi giocare e premi il pulsante A per confermare la scelta ed iniziare a giocare. Se giochi per la prima volta, seleziona ENTRY per iniziare un nuovo file e dargli un nome (puoi salvare tre file sulla tua cassetta).

Innanzitutto usa la pulsantiera di comando ✚ per spostare il cursore sulla casella aperta, dove puoi salvare il nuovo file. Premi il pulsante A per confermare la tua scelta e passare allo **schermo Digita nome**. Usa la pulsantiera di comando ✚ e il pulsante A per digitare il nome. Quando hai finito, seleziona O.K. e premi il pulsante A.

Tornerai quindi allo **schermo Seleziona file**, da cui devi scegliere il file con cui giocare.

Dopo aver confermato la selezione, apparirà lo **schermo Seleziona menu**. Le tre opzioni di menu sono START, RANKINGS e OPTIONS Scegli START per passare allo **schermo Seleziona modalità**.

Schermo Seleziona menu

START

Scegli questa opzione per iniziare ad impostare la corsa.

RANKINGS

Seleziona RANKINGS (classifica) per vedere i record stabiliti per i singoli circuiti. Seleziona la serie che vuoi vedere e premi il pulsante A per confermare la scelta.

! *Dopo aver soddisfatto alcune condizioni, nel menu sarà disponibile anche l'opzione* CHAMPIONSHIP. *Dal* **menu Rankings** *puoi anche scambiare i record tramite il cavo Game Link per Game Boy Advance. Vedi il capitolo "Scambio dei record personali" per maggiori dettagli.*

Quindi potrai scegliere o il nome del tuo file o MIXED RANKINGS. Usa il pulsante A per confermare la selezione.

- Visualizza solo i tuoi record scegliendo il tuo file personale.
- Visualizza i record di qualsiasi file salvato sulla cassetta di gioco o, usando il cavo Game Link, i record dei corridori contro cui hai gareggiato.

Adesso puoi vedere i primi dieci record della classifica per i singoli circuiti. Con la pulsantiera di comando ✚ puoi far scorrere i record. Premi ▶ sulla pulsantiera di comando ✚ per vedere i record degli altri circuiti.

! *Non potrai visualizzare i record per i circuiti in cui non hai corso.*

OPTIONS

Ci sono tre voci di menu sullo **schermo Opzioni**. Puoi cambiare il numero dei veicoli, le impostazioni dei comandi (CONTROL) e della musica (MUSIC). Usa la pulsantiera di comando ✚ per fare le selezioni e il pulsante A per confermare le scelte. Dopo aver completato le impostazioni, seleziona O.K. e premi il pulsante A per finire.

Schermo Seleziona modalità di gioco

Seleziona START per passare allo **schermo Seleziona modalità di gioco**. Seleziona una modalità tra quelle possibili sullo **schermo Seleziona modalità di gioco** e premi il pulsante A per confermare la scelta.

- Per selezionare MULTIPAK LINK o SINGLE-PAK LINK (gioco con più cassette o con una sola) devi essere collegato con il cavo Game Link.
- Dopo aver soddisfatto determinate condizioni, tra le opzioni di menu apparirà anche CHAMPIONSHIP.

GRAND PRIX:	Gareggia in ogni serie di corse disponibile.
TRAINING:	Scegli TRAINING per allenarti sui singoli circuiti.
MULTIPAK LINK:	Puoi gareggiare correndo contro altri tre giocatori. Per questa modalità sarà necessaria una cassetta per ogni giocatore.
SINGLE-PAK LINK:	Possono sfidarsi fino a 4 giocatori con una sola cassetta. Saranno disponibili solo un numero limitato di circuiti e veicoli.
CHAMPIONSHIP:	Puoi giocare alla **Modalità Time Attack** (per battere un record) o vedere le repliche delle corse nei primi posti della classifica.

SALVARE E CANCELLARE I DATI DI GIOCO

Questo gioco dispone di una funzione di salvataggio automatico. I dati delle corse sono automaticamente salvati ogni volta che porti a termine una corsa.

Cancellare tutti i dati di gioco

Tieni premuti i pulsanti L e R mentre sposti l'interruttore di accensione su ON per far apparire lo **schermo Cancella dati**. Seleziona YES e poi conferma la tua scelta premendo il pulsante A per cancellare i dati del gioco.

Schermo Cancella dati

Cancellare i singoli file

Sullo **schermo Seleziona file**, scegli l'opzione CLEAR e conferma premendo A. Quindi seleziona il file che vuoi cancellare e premi il pulsante A per confermare la tua scelta. Scegli O.K. per cancellare questo file.

Schermo Seleziona file

! *Fai attenzione a non cancellare per sbaglio un file diverso!*

SCHERMO DELLE CORSE

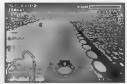
MISURATORE DI ENERGIA

Danno al veicolo

Il tuo veicolo perderà energia quando si scontra contro altri corridori o contro il guardrail. Quando il livello di energia scende al di sotto di un determinato punto e se raggiunge zero, la tua macchina si schianterà ed esploderà.

Riacquistare potenza

Ogni circuito dispone di box dove puoi fermarti per recuperare energia.



Funzioni sui circuiti

Sui circuiti compaiono diverse funzioni, alcune sono semplici ostacoli che danneggiano i veicoli, altre possono risultare molto utili. Tieni gli occhi bene aperti!

Alcune funzioni speciali

Pedana di salto

Pedana di accelerazione

Area di rallentamento

Trappola esplosiva

SPARE MACHINES
Qui viene visualizzato il numero di veicoli che rimangono a tua disposizione prima che il gioco si concluda.

Tachimetro
Se vuoi sapere a che velocità stai andando, controlla il tachimetro!

RANK
Qui puoi controllare la tua posizione e quanto ancora ti rimane da correre.

Cronometro
Misura il tempo trascorso dall'inizio di una corsa.

BOOST
I propulsori sono visualizzati in verde quando sono disponibili e in rosa quando li stai usando. Otterrai un Boost per ogni giro portato a termine. Puoi avere fino a tre Boost per volta.

LAST
Ogni circuito consta di cinque giri. Qui viene visualizzato il numero di giri che devi ancora completare per finire la corsa.

Macchina
Qui appare la tua macchina da corsa F-Zero.

CHECK
Quando un pilota rivale ti raggiunge, nella parte in basso dello schermo di gioco apparirà questo segnale di avvertimento.

Circuito
Programma la tua strategia per un'eccellente corsa basandoti sulla pianta del circuito qui visualizzata, ● rappresenta la tua posizione attuale.

MODALITÀ DI GIOCO

Seleziona una modalità e premi il pulsante A per confermare la tua scelta.

Schermo Seleziona modalità di gioco

MODALITÀ PER UN GIOCATORE

GRAND PRIX (Gran Premio)

Seleziona GRAND PRIX dal menu per passare allo **schermo Seleziona macchina**. Usa la pulsantiera di comando✚ e il pulsante A per selezionare e confermare la tua scelta.

! *All'inizio saranno disponibili solo quattro veicoli. Quando avrai soddisfatto determinate condizioni nel gioco, diventeranno disponibili anche altre macchine.*

Schermo Seleziona macchina

Quindi scegli SERIES e CLASS. Seleziona O.K. e conferma per passare alla corsa.

! *La prima scelta di* SERIES *e* CLASS *corrisponde al livello più facile, mentre l'ultima corrisponde al livello più difficile.*

Regole del Grand Prix

Per poter avanzare di livello, i piloti devono classificarsi tra i primi tre posti su tutti e cinque i circuiti in ogni serie. Ogni corsa consiste di cinque giri. I piloti devono soddisfare le seguenti condizioni, pena una loro squalifica.

Giro 1 – terminare entro i primi quindici
Giro 2 – terminare entro i primi dieci
Giro 3 – terminare entro i primi sette
Giro 4 – terminare entro i primi cinque
Giro 5 – terminare entro i primi tre

! *I piloti al ventesimo posto saranno immediatamente squalificati.*

Finché avrai veicoli disponibili, gli scontri e le squalifiche non porranno fine al tuo gioco. Il gioco terminerà invece quando non avrai più veicoli di riserva.

PER ABBANDONARE (IN TUTTE LE MODALITÀ)

Per abbandonare una corsa basta premere START in qualsiasi momento. Apparirà così lo **schermo Pausa** da cui puoi scegliere di interrompere la corsa scegliendo GIVE UP. Premi START per confermare la tua scelta e abbandonare la corsa. Quando viene visualizzato RETRY (riprova) seleziona NO e conferma.

TRAINING

Scegli TRAINING sullo **schermo Seleziona modalità di gioco** per continuare con le impostazioni del gioco. Premi a sinistra e a destra sulla pulsantiera di comando ✚ per selezionare la tua macchina.

Schermo Seleziona macchina

! *All'inizio saranno disponibili solo quattro veicoli, altri diverranno disponibili solo dopo aver soddisfatto determinate condizioni.*

Quindi scegli il veicolo che sarà controllato dal computer e stabilisci il suo livello di difficoltà.

! *Se scegli* NO ENTRY *non ci saranno piloti controllati dal computer.*

Sullo **schermo Seleziona serie** scegli la serie in cui vuoi correre.

Premi a sinistra e destra sulla pulsantiera di comando ✚ per selezionare il circuito su cui vuoi allenarti. La tua sessione di allenamento inizierà dopo aver confermato la selezione del circuito.

! *Potrai allenarti solo sui circuiti in cui hai corso nel* GRAND PRIX.

Regole per il Training

- Tutte le corse del TRAINING consistono di cinque giri.
- Se la tua macchina è danneggiata e non può essere riparata la tua sessione di allenamento terminerà.

MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI

Ci sono due modalità per più giocatori: MULTIPAK LINK e SINGLE-PAK LINK. Nella **modalità Multipak Link** fino a quattro giocatori possono collegare i loro Game Boy Advance tramite i cavi Game Link per Game Boy Advance e una cassetta a testa. Nella **modalità Single-Pak Link** fino a quattro giocatori possono collegarsi usando una sola cassetta.

MULTIPAK LINK

! *Per giocare nella modalità per più giocatori tutti i Game Boy Advance dovranno essere collegati con i cavi Game Link. Vedi il capitolo "Gioco con più cassette, con una sola cassetta e scambio dei record" per ulteriori dettagli sul* MULTIPAK LINK.

Sullo **schermo Seleziona modalità** tutti i giocatori devono selezionare MULTIPAK LINK e confermare con il pulsante A. Apparirà così lo **schermo Conferma scelta** dove è possibile confermare il numero di giocatori e i nomi che si vogliono digitare (ENTRY NAME). Quando appare O.K. sullo schermo del giocatore 1, il giocatore 1 dovrà premere START per continuare con le impostazioni della corsa.

Schermo Conferma scelta

! *Se il numero dei giocatori è errato, controlla i collegamenti dei cavi Game Link e ricomincia ad impostare i parametri della corsa.*

Apparirà poi lo **schermo Seleziona macchina**. I comandi di questo schermo varieranno in base al numero di giocatori.

Multipak Link con due giocatori

Ogni pilota deve selezionare la propria macchina e confermare la propria scelta. Ogni giocatore avrà poi l'opzione di scegliere un veicolo controllato dal computer e potrà selezionarne anche il livello di difficoltà.

! *Scegliendo* NO ENTRY, *alla corsa non parteciperà nessun veicolo controllato dal computer.*

Multipak Link con tre giocatori

Ogni pilota seleziona il suo veicolo e conferma la sua scelta. Quindi il giocatore 1 seleziona la macchina che sarà controllata dal computer e il livello di difficoltà. Il giocatore 1 dovrà premere START quando appare il messaggio PRESS START.

! *Scegliendo* NO ENTRY *alla corsa non parteciperà nessun veicolo controllato dal computer.*

Multipak Link con quattro giocatori

Ogni pilota seleziona il suo veicolo e conferma la sua scelta. Quando sarà richiesto, il giocatore 1 dovrà premere START.

Successivamente apparirà lo **schermo Seleziona serie**. Uno qualsiasi dei piloti può selezionare e confermare la serie in cui correre.

Infine sarà visualizzato lo **schermo Seleziona circuito**. Uno qualsiasi dei piloti può selezionare un circuito premendo ▲ o ▼ e confermare la scelta con il pulsante A. La corsa comincerà immediatamente dopo aver confermato la selezione del circuito.

! *Non è possibile selezionare un circuito in cui non si è già corso in precedenza, per aprire un percorso è sufficiente che almeno uno dei giocatori vi abbia già corso.*

Regole Multipak Link

- Ogni corsa consta di cinque giri.
- Se la tua macchina esplode ricomparirai nelle vicinanze e potrai continuare a correre. Dopo essere ricomparso la tua macchina lampeggerà brevemente, durante questo periodo sarà immune da qualsiasi danno.

SINGLE-PAK LINK

! *Prima di giocare alla modalità per più giocatori tutti i Game Boy Advance dovranno essere collegati con i cavi Game Link. Vedi il capitolo "Gioco con più cassette, con una sola cassetta e scambio dei record" per ulteriori dettagli sul* SINGLE-PAK LINK.

Schermo Conferma scelta

! *In* SINGLE-PAK LINK *la tua macchina e il circuito verranno selezionati automaticamente. Non è previsto nessun sottofondo musicale durante le corse in* SINGLE-PAK LINK.

Il giocatore 1 deve selezionare SINGLE-PAK LINK sullo **schermo Seleziona modalità** e poi confermare il numero di partecipanti sullo **schermo Conferma scelta**. Il giocatore 1 deve poi premere START quando gli sarà richiesto.

! *Durante queste impostazioni sugli schermi degli altri giocatori sarà visualizzato il logo* GAME BOY.

Al termine delle impostazioni, il Game Boy Advance del giocatore 1 mostrerà lo **schermo Trasmissione dati**. La trasmissione dei dati durerà qualche momento.

Schermo Trasmissione dati

Errori di trasmissione dati

Se si verifica un errore durante la trasmissione dei dati, sullo schermo verrà visualizzato un messaggio di errore. Controlla i collegamenti dei cavi Game Link e ripeti l'impostazione del gioco.

Una volta terminata la trasmissione dei dati, sullo schermo del giocatore 1 apparirà il messaggio PRESS START. Dopo che il giocatore 1 avrà premuto START, sugli schermi di tutti i giocatori apparirà lo **schermo Conferma macchina**. Ogni giocatore vedrà roteare il veicolo con cui gareggerà. A questo punto il giocatore 1 dovrà premere nuovamente START.

Messaggio d'errore

Successivamente, sugli schermi di tutti i giocatori apparirà il circuito. Il giocatore 1 deve premere START per dare inizio alla corsa.

! *Il computer aggiungerà e controllerà automaticamente il numero di macchine necessario per arrivare ad un totale di quattro.*

Regole per il Single-Pak

- Ogni corsa consta di cinque giri.
- Se la tua macchina esplode ricomparirai nelle vicinanze e potrai continuare a correre. Dopo essere ricomparso la tua macchina lampeggerà brevemente, durante questo periodo sarà immune da qualsiasi danno.

CHAMPIONSHIP

Quando saranno soddisfatte determinate condizioni di gioco sarà possibile giocare anche con il circuito CHAMPIONSHIP sullo **schermo Seleziona modalità**. Questo circuito è specifico per questa modalità di gioco. Sullo **schermo Seleziona modalità di gioco** scegli CHAMPIONSHIP per passare allo **schermo Seleziona gioco**. Scegli TIME ATTACK o CHAMPION REPLAY.

Schermo Seleziona gioco

TIME ATTACK

In questa modalità gareggerai su un apposito circuito con l'obiettivo di stabilire un nuovo record.

Scegli TIME ATTACK dallo **schermo Seleziona gioco** e poi premi ▲ o ▼ per scegliere un veicolo con cui correre. Usa il pulsante A per confermare la tua selezione.

! *È possibile usare qualsiasi macchina disponibile nella* **Modalità Grand Prix**.

Successivamente, scegli se visualizzare o meno il CHAMPION GHOST e conferma premendo il pulsante A. Quando appare O.K., premi il pulsante A per iniziare la corsa.

! *Il* CHAMPION GHOST *è il fantasma dell'attuale detentore del record del circuito. All'inizio, il detentore del record è Megan (vedi il capitolo "I piloti e le macchine").*

Schermo Conferma replay

Regole per il Time Attack

- La corsa consiste di cinque giri.
- Se la tua macchina esplode la corsa sarà terminata.

CHAMPION REPLAY

Puoi rivedere la corsa del detentore del record sul circuito–TIME ATTACK. Scegli CHAMPION REPLAY dallo **schermo Seleziona gioco** per visualizzare lo **schermo Conferma**. Premi A per confermare la tua decisione e dare il via alla replica.

Durante la replica saranno visualizzati i comandi del detentore del record.

SCAMBIO DEI RECORD PERSONALI

! *Per scambiare i record personali devi collegare i Game Boy Advance tramite il cavo Game Link per Game Boy Advance.*

Fino a 4 giocatori possono collegarsi con il cavo Game Link per scambiare i record realizzati sul Circuito CHAMPIONSHIP.

! *I giocatori che vogliono scambiare i tempi realizzati sul Circuito* CHAMPIONSHIP *devono aprire il Circuito* CHAMPIONSHIP *nella loro cassetta di gioco.*

I giocatori devono scegliere RANKINGS dallo **schermo Seleziona menu** per visualizzare le serie disponibili. I giocatori devono quindi scegliere CHAMPIONSHIP e confermare premendo il pulsante A.

I giocatori devono poi scegliere EXCHANGE RANKINGS sullo **schermo Seleziona tempi** e confermare la loro selezione con il pulsante A.

Apparirà lo **schermo Conferma scelta**. Se il numero di giocatori è corretto, il giocatore1 dovrà premere START quando appare il messaggio PRESS START, dando così inizio al trasferimento dei dati.

Successivamente su tutti gli schermi dei giocatori apparirà lo **schermo Trasmissione dati**. La trasmissione dei dati di gioco durerà qualche momento. Se il trasferimento è avvenuto correttamente, sugli schermi dei giocatori apparirà O.K.. A questo punto è necessario premere START per tornare allo **schermo Seleziona tempi**.

! *Non scollegare il cavo Game Link prima di essere ritornato allo* **schermo Seleziona tempi**.

Schermo Seleziona serie

Schermo Seleziona tempi

Schermo Conferma scelta

Schermo Conferma trasferimento

Errore nel trasferimento dei dati

Se il trasferimento dei dati non è riuscito verrà visualizzato un messaggio d'errore. È opportuno controllare i collegamenti del cavo Game Link e ripetere le operazioni.

Messaggio d'errore

SUGGERIMENTI PER LE CORSE

Ecco qui alcuni consigli per migliorare le tue abilità. Apprendi bene queste tecniche avanzate e poi lanciati verso il traguardo!

Turbocurva

Comando: dai dei colpetti al pulsante A
Premendo leggermente il pulsante A il motore della tua macchina acquisterà più potenza consentendoti di uscire con maggiore velocità dalle curve.

Quando effettuare una Turbocurva: per tagliare una curva o quando la tua macchina è sbilanciata, per esempio dopo uno scontro con un altro veicolo, guardrail ecc.

- Le Turbocurve effettuate al momento giusto ti saranno di grande aiuto sui circuiti più impegnativi.

Partenza Missile

Comando: premi e tieni premuto il pulsante A
Puoi mandare su di giri il motore tenendo premuto il pulsante A prima di iniziare a correre. Per una Partenza Missile devi mandare il motore su di giri nel momento che precede la partenza.

Quando effettuare una Partenza Missile: all'inizio della corsa.

- Il momento giusto in cui effettuare la Partenza Missile varia a seconda dei veicoli.
- Se cominci troppo presto a mandare su di giri il motore, il motore si surriscalderà e poco dopo la partenza la tua macchina perderà velocità.
- Se ti sembra di aver cominciato troppo presto a mandare su di giri il motore, lascia il pulsante A e poi ricomincia ad accelerare da fermo.
- Se invece il momento è quello giusto, la tua macchina potrà sfruttare questa tecnica e mantenere parte della velocità guadagnata con la Partenza Missile.

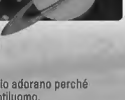
Salto in Lungo

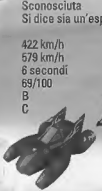
Comando: premi e tieni premuto il pulsante A + ▼
Se premi ▼ su pulsantiera di comando ✚ durante un salto, la tua macchina si impennerà, consentendoti di saltare più lontano. I salti lunghi possono essere utili per delle scorciatoie.

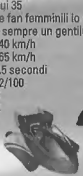
Quando effettuare un Salto in Lungo: quando ti stacchi da terra.

I PILOTI E LE MACCHINE

	Hot Violet	**Fireball**
Pilota:	Megan	Mickey Marcus
Età:	Sconosciuta	Sui 35
	Si dice sia un'esperta di karate.	Le fan femminili lo adorano perché è sempre un gentiluomo.
Velocità massima:	422 km/h	440 km/h
Velocità propulsore:	579 km/h	565 km/h
Durata propulsore:	6 secondi	6.5 secondi
Resistenza carrozzeria:	69/100	82/100
Prestazione in curva:	B	C
Equilibrio:	C	B







J.B. Crystal

Pilota: Jane B. Christie
Età: Dice di avere 20 anni
Sembra giovane ma si dice abbia più anni di quelli che dimostra.

Velocità massima: 418 km/h
Velocità propulsore: 560 km/h
Durata propulsore: 9.5 secondi
Resistenza carrozzeria: 63/100
Prestazione in curva: C
Equilibrio: A

Wind Walker

Nichi "The Sweep Man"
28
Un giovane molto tranquillo e orgoglioso.

428 km/h
585 km/h
5.3 secondi
50/100
A
D

Sly Joker

Pilota: Lord Cyber
Età: Sui 40
Nelle sue vene scorre sangue blu, essendo imparentato con la nobiltà. Vive in un castello isolato e ha una numerosa servitù, ma nessuno sa da dove provenga la sua ricchezza.

Velocità massima: 436 km/h
Velocità propulsore: 591 km/h
Durata propulsore: 3 secondi
Resistenza carrozzeria: 75/100
Prestazione in curva: C
Equilibrio: A

The Stingray

Alex
30
Alex, un famoso ex calciatore professionista, ha energia da vendere!

460 km/h
525 km/h
12 secondi
85/100
C
C

I CIRCUITI

SERIE PAWN

Pawn 1

BIANCA CITY / CIRCUITO CON RETTILINEI
Il circuito di apertura della Serie Pawn comprende curve strette e ampie. I tempi su questo percorso possono variare enormemente in base all'abilità dei piloti nell'uso dei propulsori.

Pawn 2

STARK FARM / PRIMO CIRCUITO
Verso la metà della pista inizia una serie di curve strette che continuano fino al traguardo. È la caratteristica principale di questo percorso prettamente tecnico che apre la Serie. Tuttavia il percorso non è dei più difficili.

Pawn 3

EMPYREAN COLONY / CIRCUITO DI ACCELERAZIONE
La caratteristica principale è la diramazione presente a metà del circuito. Il segreto per superare questa prova è preparasi alle quattro pedane di accelerazione consecutive su entrambe le diramazioni del tutto pronto a mantenere in pista il veicolo a velocità elevate.

Pawn 4

STARK FARM / SECONDO CIRCUITO
Questo è un circuito abbastanza ampio, ma ricco di aree di rallentamento che definiscono e contornano la pista. Si dice che qui la vittoria dipenda dall'abilità dei piloti di evitare gli scontri con i veicoli avversari.

Pawn Finale

CLOUD CARPET / CIRCUITO SALTO IN LUNGO
Il circuito finale nella Serie Pawn si snoda tra le nuvole, quindi la visibilità è scarsa. Inoltre, un salto e molte curve strette richiedono abilità tecniche eccezionali.

GIOCO CON PIÙ CASSETTE, CON UNA SOLA CASSETTA E SCAMBIO DEI RECORD

QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK PER GAME BOY ADVANCE.

Apparecchi necessari

Game Boy Advance ..... uno per giocatore
Cassette di gioco
Gioco con più cassette, scambio dei record ..... una cassetta per giocatore
Gioco con una cassetta ..... una cassetta
Cavi Game Link per Game Boy Advance ..... Due giocatori: un cavo
..... Tre giocatori: due cavi
..... Quattro giocatori: tre cavi

Istruzioni per il collegamento

Gioco con più cassette, scambio dei record:

1. Assicuratevi che l'interruttore di tutti i Game Boy Advance sia su OFF, quindi inserite le cassette di gioco negli appositi alloggiamenti.
2. Collegate i cavi Game Link inserendoli nella presa di collegamento esterno (EXT) di ogni Game Boy Advance.
3. Spostate gli interruttori di accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.
4. Adesso seguite le istruzioni per il gioco con più cassette.

- Giocando con solo due o tre giocatori, non si deve collegare un quarto Game Boy Advance.
- Il giocatore che inserisce il piccolo connettore viola nel suo Game Boy Advance sarà il giocatore 1.

Osservate la figura qui a destra per la connessione dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che il connettore piccolo è di colore viola e quello grande è grigio).

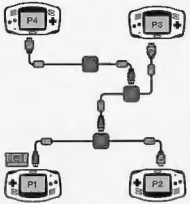
Game Boy Advance e cavo Game Link

Gioco con una cassetta:

1. Assicuratevi che l'interruttore di tutti i Game Boy Advance sia su OFF, quindi inserite la cassetta di gioco nell'apposito alloggiamento del giocatore 1.
2. Collegate i cavi Game Link.
3. Fate attenzione a inserire il piccolo connettore viola nel Game Boy Advance del giocatore 1 e i connettori grandi grigi negli altri Game Boy Advance e inserite i cavi Game Link nella presa di collegamento esterno (EXT).
4. Spostate gli interruttori di accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.
5. Adesso seguite le istruzioni per il gioco con una cassetta.

- Giocando con solo due o tre giocatori, non si deve collegare un quarto Game Boy Advance.

Osservate la figura qui a destra per la connessione dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che la cassetta di gioco e il connettore piccolo di colore viola vanno inseriti nel Game Boy Advance del giocatore 1).



Game Boy Advance e cavo Game Link

Risoluzione dei problemi

Nelle situazioni seguenti possono verificarsi dei problemi o può non riuscire il trasferimento dei dati:

- Quando si usano cavi diversi dai cavi Game Link per Game Boy Advance.
- Quando il cavo Game Link non è completamente inserito nel Game Boy Advance.
- Quando il cavo Game Link viene disinserito durante il trasferimento dei dati.
- Quando sono collegati più di quattro Game Boy Advance.
- Quando il cavo Game Link è collegato in modo errato.
- Quando la cassetta di gioco non è inserita nel Game Boy Advance del giocatore 1 (gioco con una cassetta).

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE